

Official PlayStation®

№5 '99

РОССИЯ

ЧАСТЬ ТИРАЖА СНАБЖЕНА

КОМПАКТ-ДИСКОМ

В НОМЕРЕ:

Все о SQUARE

Allen Resurrection

Croc 2

Ape's Escape

Omegaboost

Shadowman

Rally Cross 2

Syphon Filter

Street Skater

Прохождения:

Gex 3D:

Deep Cover Gecko

Syphon Filter

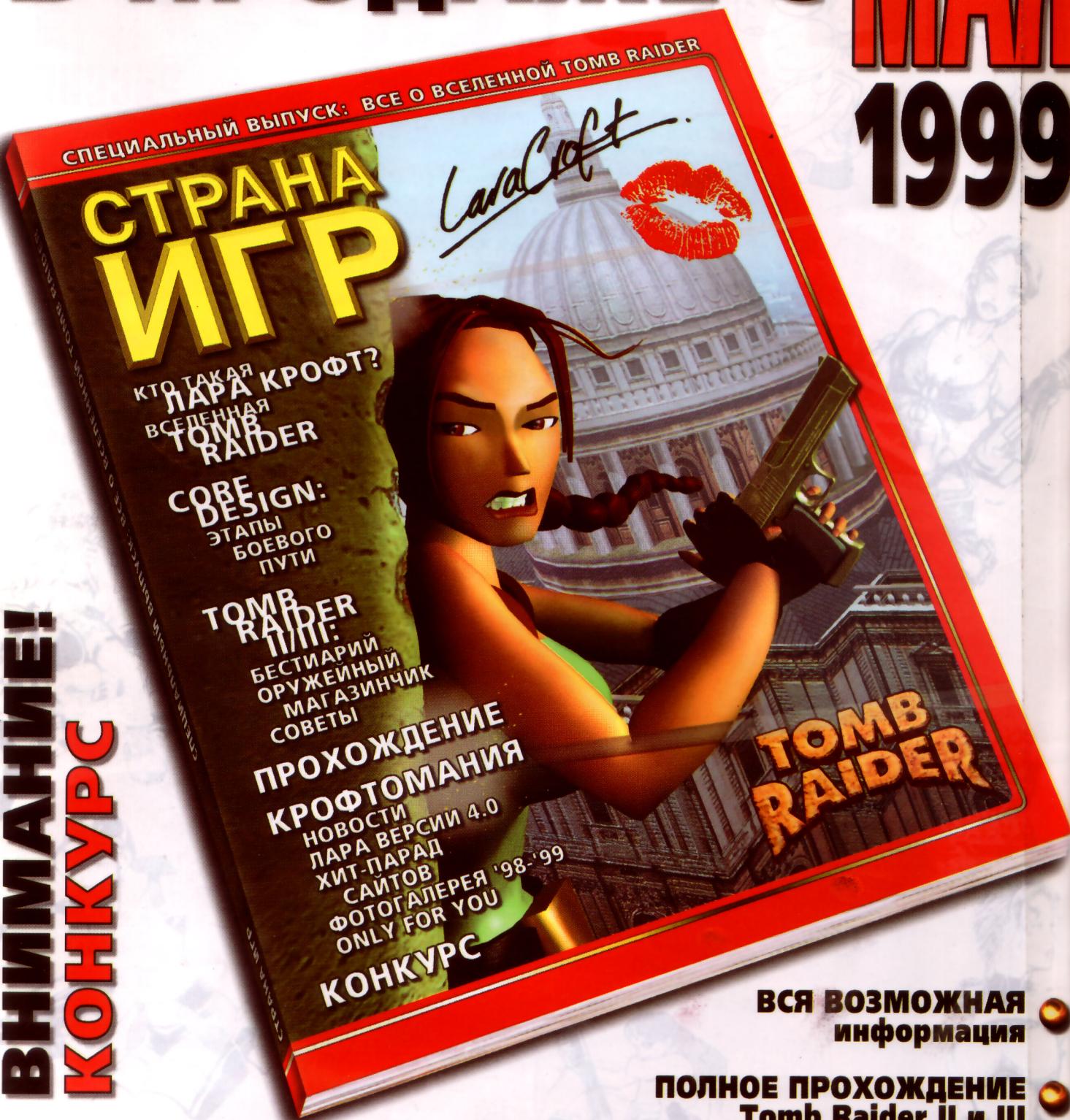


ВНИМАНИЕ! В ПРОДАЖЕ С **МАЯ** **1999**

ВНИМАНИЕ! **КОНКУРС**

ЛАРА КРОФТ —
секс-символ компьютерных
и видеоигр конца столетия

**Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,
помощью посвященный Вселенной ТОМВ RAIDER**



ВСЯ ВОЗМОЖНАЯ
информация

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ
Tomb Raider II и III

ФОТОГРАФИИ, РИСУНКИ
и свежие новости

ОТ РЕДАКЦИИ

Журнал «Official PlayStation»

Зарегистрирован в комитете по печати РФ
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

GAMELAND PUBLISHING

ИЧП «АГАРУН Компани» (учредитель и издатель)

Директор:

Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru

Финансовый директор:

Борис Скворцов boris@gameland.ru

Издатель:

Сергей Лянге

Редакция:

Борис Романов,
Михаил Разумкин

Тел.: (095) 124-0402. Факс: (095) 125-0211
e-mail: oprm@gameland.ru

Дизайн, Вёрстка:

Сергей Радионов,
Леонид Андруцкий,
Иван Солякин

Корректор:

Екатерина Васильева

Для писем:

101000, Москва, Главпочтamt а/я 652,
«Official PlayStation»

Рекламная служба:

Игорь Пискунов

Тел.: (095) 124-0402. Факс: (095) 125-0211
e-mail: igor@gameland.ru

Оптовая продажа:

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru

Тел. офиса: (095) 124-0402, 937-5230

Факс офиса: (095) 125-0211

Тел./факс склада: (095) 207-0962

Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр.3,
комн.б, ст. метро «Курская».

Web-Site:

<http://www.gameland.ru>
e-mail: oprm@gameland.ru

Общий тираж 25 000 экз.
Цена договорная

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Торговая марка
Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии ИПК «Московская Правда»,
Москва, ул. 1905 года, дом 7

Official PlayStation Magazine, Russia



Official PlayStation №5 '99
РОССИЯ

Все о SQUARE
Alles über SONY
Cose 2
Pop's Burger
Grenzenlos
Shin Megami Tensei
Bally Cross 2
Duke Nukem
Street Shooter

Прохождения:
Сек 3D
Deep Cover & Castle
Cyber in Pillar

УВАЖАЕМЫЕ ПОДПИСЧИКИ!

В связи с финансово-экономическим кризисом, разразившимся в нашей стране в августе прошлого года, сильно изменились условия издания нашего журнала. Подорожала бумага, типографские услуги, услуги по доставке журналов и т.д. Каталожная цена для подписки (по которой Вы подписывались) формировалась до кризиса и на сегодняшний день она значительно ниже себестоимости, поэтому условия поставки журнала подписчикам изменились. Количество журналов **без CD** будет в два раза меньше, чем подписался подписчик, а количество журналов **с CD** — в три раза меньше (это связано с разницей в каталожной цене). Но есть радостная новость: сейчас проходит подписка на журнал начиная с апреля этого года. Цена подписки на 1 месяц на журнал **с CD** — **73,33 руб.** а **без CD** — **43,18 руб.** Желающим подписаться следует поторопиться.

С уважением, отдел распространения

ВНИМАНИЕ!

В журнал «Official PlayStation» принимаются статьи на игровую тематику. Каждая публикуемая статья будет оплачиваться 3\$ за 1 килобайт текста. Принимаются обзоры, а также прохождения игр, вышедших в 1999 году. Тексты должны быть предоставлены в электронном виде по адресу:
article-opm@gameland.ru.

ВНИМАНИЕ!

Издательству Game Land Publishing **требуются** на постоянную работу:

Главный редактор

нового молодежного журнала
(с опытом работы)

Дизайнер

(с опытом работы в
периодических изданиях)

Верстальщик

(с опытом работы)

Информацию о себе направляйте:

Dmitri@gameland.ru

Факс: 125-02-11

С 1-го марта вы можете получать журналы Страна Игр, Хакер и PlayStation с бесплатной доставкой на дом в удобное для вас время, сделав заказ по телефонам:
284-56-04, 280-34-72, 280-80-64, 280-92-47

Агентству требуются курьеры на постоянную работу. Звоните по телефону 284-56-04.

Playstation №5 '99

СОДЕРЖАНИЕ

ХИТ ?

- 4 Alien Resurrection

RULEZ

- 8 Square
- 10 Racing Lagoon
- 12 Legend of Mana
- 13 Chocobo Racing
- 13 Front Mission 3
- 14 Final Fantasy Anthology
- 15 Chocobo Myst. Dungeon 2
- 16 SaGa Frontier 2
- 18 Cyberorg
- 18 Ehrgeiz 2



ОБЗОР

- Syphon Filter 36
- Pet in TV 38
- Monkey Hero 40
- Premier Manager 99 42
- Oddworld Abe's Exoddus 44
- Rally Cross 2 46
- Tank Racer 48

В РАЗРАБОТКИ

- 20 Croc 2
- 24 Ape's Escape
- 25 40winks
- 26 Star Ocean 2nd Story
- 28 Omegaboost
- 29 Demolition Racer
- 29 Saboteur
- 30 GTA London
- 31 Grandia
- 32 Tony Hawk Pro Skater
- 34 Shadowman



ТАКТИКА, СЕКРЕТЫ

- 52 Gex 3D: Deep Cover Gecko
- 64 Syphon Filter
- 74 Civilization 2

СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

40winks.....025	Final Fantasy Anthology.....014	Premier Manager Ninety Nine.....042
Alien Resurrection.....004	Front Mission 3.....013	Racing Lagoon.....042
Ape's Escape.....024	Gex 3D: Deep Cover Gecko.....052	Rally Cross 2.....046
Chocobo Myst. Dungeon 2.....015	Grandia.....031	Saboteur.....029
Chocobo Racing.....013	GTA London.....030	SaGa Frontier 2.....016
Civilization 2.....074	Legend of Mana.....012	Shadowman.....034
Croc 2.....020	Monkey Hero.....040	Star Ocean 2nd Story.....026
Cyberorg.....018	Oddworld Abe's Exoddus.....044	Syphon Filter.....036, 064
Demolition Racer.....029	Omegaboost.....028	Tank Racer.....048
Ehrgeiz 2.....018	Pet in TV.....038	Tony Hawk Pro Skater.....032



PRO BOARDER

TM



PlayStation®

АВТОР: Лев Платонов

Alien Resurrection

Mного лет назад известный швейцарский художник Ханс Руди Гигер нарисовал фантастическое чудовище. Нарисовал просто так, спонтанно, для души. Судя по всему, изошренная гигеровская душа осталась довольна, потому что более патологического существа из-под кисти этого художника еще не выходило. А если учесть тот факт, что Гигер спывает среди своих друзей мрачноватым парнем и рисует исключительно чудовищ, то подобная оценка говорит о многом. В общем, монстр получился на славу: куча шупальцев, двойная голова, море слизи на коже и едкая кислота в венах. Основу его организма составляет кремний, а в том, что заменяет ему мозг, бродят мысли не человека, а краба или лангуста.

Талантливого парня сразу же заметил Ридли Скотт, который пригласил Гигера разрабатывать дизайн для своего нового фильма. Картина имела предварительное название «Чужой» и повествовала о борьбе группы землян с сюрреалистическим монстром из дальнего космоса. Гигер с энтузиазмом взялся за дело и спроектировал столь омерзительных персонажей, что фильм сразу же получил малопонятный, но почетный статус «культового». «Культовые» фильмы смотрят большое количество «прогрессивных» людей, причем подмечено, что большинство этих людей потом с удовольствием покупает «культовые» игры, сделанные на основе полюбившейся кинокартине. Процесс стал стремительно набирать обороты, в результате чего на свет появились еще две серии фильма и бесчисленное количество компьютерных и приставочных игр на около элиновскую тематику. Недавнее появление четвертой части этого фантастического сиквела возродило интерес к подзабы-



тым приключениям Эллен Рипли, так что новая игра «про элиена» от **Fox Interactive** должна придется как нельзя кстати. Своебразие **Alien Resurrection** заключается в том, что игра создавалась одновременно с самим фильмом. Студия **XX Century Fox** дала разрешение специалистам из родственной компании **Fox Interactive** на использование любых рабочих материалов кинокартин для создания новой игры. Компьютерные дизайнеры и художники из компании **Argonaut**, занимавшейся разработкой **Alien Resurrection**, получили специальные пропуска, которые давали им право доступа практически во все места съемочной площадки. К работе над игрой активно подключился Найджел Феллс, художественный директор из **XX Century Fox**. Он собрал огромное портфолио, содержащее в себе все дизайнерские разработки для фильма: чертежи космических кораблей, зарисовки персонажей, макеты оружия и прочие полезные вещи. Это была поистине неоценимая услуга. Достаточно сказать, что три четверти рисунков из портфолио были напрямую использованы в игре, что

ЖАНР:
action adventure
ИЗДАТЕЛЬ:
Fox Interactive
РАЗРАБОТЧИК:
Argonaut
ДАТА ВЫХОДА:
конец 1999



существенно облегчило работу аргонавтовским художникам. В результате, игра получилась очень похожей на одноименный фильм. Конечно, разработчики серьезно потрудились над переработкой сценария, однако сюжетная линия осталась неизменной. Проиллюстрирую это конкретным примером. Вы помните тот момент в фильме, когда Рипли-8 попадает в лабораторию, где хранятся все семь ее предыдущих клонов? Момент, надо сказать, очень драматичный, даже шокирующий. Так вот, в **Alien Resurrection** вам придется разгромить целых десять подобных лабораторий, находящихся на разных уровнях. Более того, неудачные клоны Рипли превратились здесь в обычных игровых монстров вроде импов из **Doom**. Тут не место всяким там киношным сантиментам, вроде судорожных вздохов и слез ужаса, которые так искренне изображала Сигурни Уивер. Просто хватай бластер и лупи по гадам, чтобы только ошметки летели. Цинично, конечно, зато игра приобретает дополнительный динамизм.





Сюжет **Alien Resurrection** представляет собой типичный продукт переработки киносценария. С чем-то подобным мы уже сталкивались в **Batman and Robin**: герои и антураж из фильма остались неизменными, зато все действие предельно упростились и было разбито на отдельные миссии. Главная цель героев **Alien Resurrection** проста и понятна, — им надо спастись. Подобные игры еще называют **«survival games»** — игры на выживание. Вы можете выбрать себе одного из пяти героев: Колл, Ди Стефano, Кристи, Джонера и, естественно, Рипли-8. Каждый из персонажей силен по-своему, у каждого есть индивидуальный набор различных талантов. Например, Рипли-8, помимо огромной физической силы, обладает еще и неким загадочным чувством, которое позволяет ей заранее предугадывать появление инопланетных чудовищ. Доктор Колл, женщина-робот, может напрямую подключаться к компьютерной сети космического корабля и черпать оттуда всю необходимую информацию. Суровый наемник Кристи обладает мощным ружьем, которое вживлено ему в предплечье. В общем, персонажи на любой вкус. И вся эта колоритная команда пытается выбраться с военного корабля **Auriga**, который захвачен злодейскими инопланетянами. Впрот-

чем, героями игры движет не только инстинкт самосохранения, у них есть еще одна цель, которая, как это обычно бывает, светла и благородна. Они должны спасти человечество от неминуемой гибели. Космический корабль, под завязку наполненный эlienами, медленно движется к Земле, и, если вы не успеете уничтожить всех монстров до часа X, то нашей цивилизации придет конец.

Для того чтобы вам не было скучно проходить всю игру за одного персонажа, разработчики предусмотрели возможность замены героя в момент перехода с одного уровня на другой. Кстати, в одном из эпизодов игры к вам на помощь приходит Брэйс. Помните такого парня на футуристическом инвалидном кресле? В фильме он был уважаемым человеком, главным механиком космического корабля. В игре же Брэйс выступает в незавидной роли болтуна. Ваш персонаж может нацепить его на спину, получив таким образом возможность вести огонь в двух направлениях.

Но **Alien Resurrection** — это не просто бесшабашная стрельба по инопланетянам. В процессе игры вам придется действовать мощнейшее оружие человека — умение логически мыслить. Проще говоря, вас ждет целая куча разнообразнейших головоломок, секретов, загадок и прочих интеллектуальных задач. Как сказал продюсер игры Гэри Шайнвалд, «игра **Alien Resurrection** на 70-75% состоит из стрельбы и на 25-30% — из решения головоломок. Это не значит, что вам придется семь минут из десяти палить из плазменного ружья, а оставшиеся три — сидеть в углу и собирать кубик Рубика. Инопланетяне постоянно преследуют вас, вы в каждую секунду находитесь под угрозой гибели. В нашей игре все взаимосвязано, так что все элементы **Alien Resurrection** представляют собой единое гармоничное целое».

Кстати, о «едином гармоничном целом». В **Alien Resurrection** вам предоставляется восхитительная возможность разносить не только чудовищ, но и практически любой приглянувшийся объект. У Джанни Родари был рассказ о том, как городские власти решили возвести большое и краси-

вое здание, чтобы потом отдать его детям для полного разрушения, — пусть, мол, отведут душу и направят свои деструктивные наклонности в безопасное русло. Авторы

Alien Resurrection решили использовать абстрактные идеи Родари в прикладных целях, так что в этой игре вы сможете направить свои деструктивные наклонности на то, чтобы разгромить большой и красивый космический корабль. А корабль получился просто огромным: 13 взаимосвязанных между собой уровней, так что есть, где разгуляться. В процессе выполнения миссий герой может перебираться с уровня на уровень, причем кровь убитых инопланетян может проедать дыры в перекрытиях, что дает вам возможность несколько разнообразить маршрут.

Но рейд по космическому кораблю, захваченному патологическими чудовищами, — это вам не летняя прогулка по Александровскому саду. На пути героев из **Alien Resurrection** встанет не просто кучка злобных пришельцев, как в старой аркаде «Инопланетяне похитили мою няню», а настоящие элиены с большой буквы «Э». Если помните, фильм не отличался разнообразием чудовищ, поэтому разработчики игры решили по-дарвиновски разложить пришельцев на отдельные ступени эволюции. Вас ожидает встреча с элиенскими яйцами-коконами, маленьками прыгучими элиенятами, промежуточными формами, которые обитают внутри человеческого организма, суровыми взрослыми особями и, наконец, с элиенскими королевами. Для того чтобы у игрока не возникло нездорового предубеждения против инопланетян, разработчики решили включить в состав ваших врагов





еще и неких «плохих людей». Ну, и про несчастных клонов Рипли я уже говорил. Удивляет одно: если наша героиня — Рипли-8, то откуда на нашу голову берется такое чудовищное количество неудачных прототипов? Может, злой доктор Рен

продолжал плодить их просто так, из эстетического удовольствия? Душа человека — потемки. Может и в лабораториях ирландских генетиков, которые представили миру клонированную овечку Долли, тоже томится целая куча неудачных экземпляров? Например, овца с генетическим кодом ананаса. Но это уже тема для серьезной проблемной статьи в издании вроде журнала **Time**.

Но, в конце концов, высокие технологии несут в наш мир не только зло. В последнее время появилась неофициальная информация о том, что звук к игре, как и к фильму, будет записан в стандарте **Dolby Digital**. На сегодняшний день этот формат является самой прогрессивной системой записи объемного звучания, которая создает совершенно потрясающий эффект присутствия. Конечно, система **Dolby Surround** еще не исчерпала всех своих возможностей, однако использование столь современных технологий при создании видеоигры является дополнительным поводом для оптимизма. Счастливые обладатели качественных домашних кинотеатров смогут с головой окунуться в тревожную атмосферу, царящую в коридорах межпланетного корабля **Auriga**. Будьте готовы услышать шипение кислоты где-нибудь в районе вашей левой ноги или мерзкий свист пули в полуимetre от головы. Я уже не говорю о том, что коварно подкравшийся эlien может в любой момент завершать прямо у вас за спиной. А уж если вы решитесь поиграть в **Alien Resurrection** тихой лунной ночью, то эффект может превзойти любые ожидания.

Вообще, история создания звукового оформления **Alien Resurrection** больше всего напоминает рождественскую сказку. В обычных условиях работа инженера по звуковым эффектам представляет собой довольно нудное и кропотливое дело. Раз



игра делается по мотивам фильма, то и спецэффекты должны быть взяты из этой же кинокартини. Следовательно, инженер берет студийную кассету или лазерный диск, просматривает фильм пару десятков раз, выдергивает из звукового ряда все приглянувшиеся ему крики, выстрелы и реплики, потом обрабатывает их на компьютере, убирая лишний шум, подгоняя и обрабатывая сигнал в соответствии с требованиями продюсера. Качество звука при этом, естественно, ухудшается. Разработчики **Alien Resurrection** решили не увеличивать количество сущностей свыше необходимости и просто позвонили в **XX Century Fox**.

На вопрос о том, не могут ли звукооператоры из кинокомпании предоставить своим коллегам из **Fox Interactive** какие-либо аудиоматериалы, желательно в более или менее доступном формате, был получен следующий ответ: «Вас устроят диски для стримера **Jazz**, набитые файлами в формате **AIFF**». Это был идеальный вариант. В распоряжение разработчиков попали абсолютно все звуковые эффекты из фильма, записанные в чистейшем цифровом формате. Но это было еще не все. В Лондон из Нью-Йорка прилетел Лесли Шац, главный звукооператор фильма. Он провел целую неделю в офисе фирмы **Argonaut**, консультируя местных аудиодизайнеров. Вдобавок ко всему, **Argonaut** заключил контракт с актером Стивеном Гилборном, голос которого стал настоящей визитной карточкой **Alien Resurrection**. В фильме Гилборн играет небольшую, но важную роль: его голосом разговаривает бортовой компьютер корабля. Если помните, то этот компьютер назывался просто и сурово — «Отец». Как говорит упоминавшийся ранее Эри Шайнвальд, «Стивен был просто великолепен в роли «голоса Отца». В самом фильме у него было всего двенад-



вать реплик, зато в нашем сценарии он отпускает более трех сотен замечаний. Стивен — настоящий голос игры».

Столь тесное общение с миром кино не могло не оказать своего воздействия на умы разработчиков. В своей компании они стали называть **Alien Ressurection** не игрой, а интерактивным фильмом, а к вопросу перемещения камеры стали подходить поистине с операторским пиететом. Фирмой **Argonaut** была разработана целая система, которая получила название «интеллектуальная рельсовая камера». По заверению представителей компании, «эта камера всегда знает, куда ехать и где находится, причем она никогда не застрянет между стеной и вами. Все будет предельно кинематографично».

Да, игра должна получиться крайне мрачной и суровой. И это при том, что основой движка для **Alien Ressurection** послужил engine от игры **Croc**. Парадоксально, но закономерно. Вообще, engine новой аргонавтовской игры прошел через огонь, воду, медные трубы и массу других нелегких испытаний. В самом начале разработчики хотели сделать игру, в которой использовался бы исключительно вид сверху. В то время на дворе стоял 1997 год, и коллектив фирмы **Argonaut** был еще далек от кинематографических изысков. Позже, когда дизайнеры игры прониклись киноэстетикой, движок прошел существенную доработку, в игре появились разные варианты наклона и местоположения камеры, а скорость polygonной графики увеличилась на 20-30% по сравнению с первым **Croc'ом**.



В итоге полностью трехмерная Рипли-8, обладающая челюстью Сталлоне, мускулами Шварценеггера, баскетбольным талантом Мэджика Джонсона и телепатическим даром самого заправского эпиона, должна выйти на тропу войны где-то в мае 1999 года. Пока трудно сказать что-нибудь определенное о том, насколько интересной и динамичной будет **Alien Ressurection**. Игра является серьезным и высокобюджетным проектом, однако предварительная версия, представленная на E3 в прошлом году, производила малоубедительное впечатление. По словам тестеров, трехмерная графика в игре была довольно медленной, чудовища обладали интеллектом амеб, а отдельные полигоны выворачивались наизнанку, что было весьма поучительно с точки зрения математика, однако абсолютно недопустимо с точки зрения игрока. Если персонаж пытался проползти по вентиляционной трубе, то камера вначале уезжала куда-то за дальние пределы системы воздухоочистки, потом переключалась на вид от первого лица, а затем пыталась протиснуться вслед за героем игры по узкому туннелю. В общем и целом, демо-версия игры чем-то напоминала **Alien 3** для 16-ти битных приставок.

Однако надо учитывать, что в таком состоянии игра находилась в сентябре прошлого года, когда, по утверждению разработчиков, она была готова только на пятьдесят процентов. В подтверждение своих слов **Argonaut** представил публике вполне симпатичные картинки, которые иллюстрируют достижение дизайнёров игры на сегодняшний день. Честно говоря, я склонен верить заявлениям

разработчиков о том, что игра претерпела существенные улучшения. Фирма **Argonaut** зарекомендовала себя с самой хорошей стороны, порадовав нас такими серьезными разработками, как **Croc**, **Star Fox**, **Creature Shock** и **Alien Odyssey**.

Alien Ressurection продолжает тенденцию к включению элементов фильмов ужасов в видеоигры. **Resident Evil**, **Parasite Eve**, **Silent Hill** и грядущий **Dino Crisis** являются самыми яркими образчиками этого жанра, который уже успел покорить сердца многих обладателей игровых приставок. Мрачный антураж, чудовищные монстры, которых бы испугался сам Гигер, зловещая музыка и прочие элементы этого жанра активно используются разработчиками видеоигр. Однако **Alien Ressurection**, в силу своей пресловутой кинематографичности, стоит особняком в этом ряду. Игры на видеоприставках становятся все более похожими на кинофильмы, причем этот эффект достигается не за счет использования цифрованного видео, а вследствие применения высокотехнологичной трехмерной графики. Когда я спросил своего друга из лондонской видеоигровой фирмы **Pure Entertainment**, что он думает об **Alien Ressurection**, то он ответил, что ждет этой игры с большим нетерпением. «Кино и видеоигры — это по сути одно и то же. Просто игры еще не поднялись на тот уровень, чтобы за них давали Оскаров или Золотые пальмовые ветви. Но в высокобюджетных видеоиграх уже снимаются известные актеры, кинокомпозиторы пишут для них музыку. Осталось только пригласить Стоуна или Карпентера в качестве продюсера, и видеоигры поднимутся на качественно новый уровень. Поэтому мне, как специалисту, будет очень интересно посмотреть **Alien Ressurection**. Будущее — за такими играми».



Разрешите представить: Square

Имя такой компании, как **Square-soft**, вероятно, известно каждому любителю видеоигр. Овеяно оно легендами и служит объектом поклонения тысяч людей мира, а в особенности обладателей **PlayStation**, для которой эта компания эксклюзивно выпускает свои игровые продукты и которую всеми силами поддерживает, будучи одним из самых ценных разработчиков для этой консоли. Так уж сложилось, что у большинства игроков слово «**Square**» в первую очередь ассоциируется с ролевыми играми, ведущим производителем которых ее смело можно назвать. Самый же успешный ее проект — серию игр **Final Fantasy** — по праву называют самой популярной **RPG** во всем мире. Выход в свет каждого нового ее продолжения — огромное событие, которого ждут с нетерпением, а когда дождутся — сами не верят в случившееся. Но, несмотря на то, что ролевики в общем-то являются «профилем» этой компании и составляют большую часть производимых ею игр, нельзя забывать и о других ее проектах и рассматривать Square только с одной стороны. Ведь, помимо всего прочего, этот разработчик еще подарил нам массу своих творений в других жанрах — от шутеров до файтингов. И значительнейшая их часть обязательно имеет в себе что-то, способное выделить продукт из толпы се-бе подобных, какая-то оригинальная заморочка, смелое решение, благодаря которому игры порой превращаются в некое подобие эксперимента, не всегда, кстати, удачного. Оригинальность, непохожесть на других, совмещенная с уже испытанной идеей, — к этому, вероятно, и обращены все стремления **Square** в создании игр. Наверное, потому они и получаются такими особенными и своеобразными, что с уверенностью можно сказать: «Да, такое могла сделать только **Square**!» Но отвлечемся от громких хвалебных песнопений в адрес этого культового разработчика и перейдем к делу. Несмотря на то, что почти каждый может заявить о том, что уж эта-то японская компания в представлении не нуждается, мы все-таки

рискнем оспорить сие утверждение. Вот скажите, неужели вы знаете о ней все? Ее историю, ее самые громкие взлеты и не самые громкие падения? Знают это не все. А, вероятно, хотели бы. Кто же не хочет получше познакомится не только с игровыми проектами, но и с их создателями?! Или просто завести беседу о любимой игре, о любимом разработчике? Именно для тех, кому все это небезразлично, мы и



публикуем интересную и занимательную информацию, посвященную на наш (и, надеемся, на ваш также) взгляд самым ярким явлениям игрового мира. Наши постоянные читатели, конечно же, помнят рассказ о великом и ужасном **Resident Evil** и о не менее великой и ужасной **Capcom**, породившей в том числе и его. На очереди у нас оказалась **Square**, материал о которой, вероятно, будет особенно актуален в период ожидания появления на Западе англоязычной версии **Final Fantasy VIII**, уже ставшей суперхитом у себя на родине. Итак, разрешите представить: **Square**.

Хотелось бы сразу сказать, что компания **Square** прошла довольно-таки долгий и не такой уж легкий путь в индустрии интерактивных развлечений. Да, по сравнению со многими компаниями-разработчиками время ее существования вполне может показаться смехотворно малым (взять ту же **Nintendo**, созданную еще в прошлом веке), но вот если брать четко период, проведенный в трудах над игровыми проектами, то выяснится, что хоть на этом поприще компания пионером и не является, но тем не менее работает довольно давно и довольно эффективно, а это-то как раз для нас важность и представляет.

Создана **Square** была в начале восьмидесятых годов, как отделение по разработкам различного рода программ более крупной фирмы с интересным названием **Denyuusha**. Свою первую игру **Square** выпустила в 1983 году для персонального компьютера. Что она собой представляла, куда пропала или хотя бы как называлась, сейчас выяснить, к сожалению, очень сложно, так как широкого распространения она не получила (вообще в Японии и сами-то компьютеры как игровые системы мало кем используются), да и давно это все было.

События стали стремительно развиваться, когда в 1985 году **Square** получила из рук властвовавшей на рынке видеоигр **Nintendo** лицензию на создание игр для ее восьмикбитной игровой системы **Famicom**, известной в остальном мире как **Nintendo Entertainment System** (сокращенно **NES**). У нас же в отечестве позже ее узнали как **Dendy**, которую «все любят». Совершенно точно известно, что первым продуктом для **Famicom** (расшифровывается, кстати, как **Family Computer**) от молодой тогда еще компании стала стрелялка под названием **Teguzar**, привлекшая внимание своим продвинутым во всех отношениях игровым процессом. С точки зрения графики игра, правда, представляла собой штуку довольно отстойную, но народ тогда был очень разборчив, а потому за графическим безобразием разглядел что-то интересное. С того момента дела компании пошли резко в гору. Она начала довольно быстро разрастаться, а потому в апреле 1986-го переехала в новый, более крупный офис в одном из престижных районов Токио. Но рост все никак не прекращался. В конце концов отделение компании **Denyuusha** выросло настолько, что отделилось от материнской компании и создало новое образование, получившее название **Square Co.** Рост на этом так и не прекратился, а потому все еще молодую компанию подстерегали новые переезды.

Все в том же 1986 году, в его конце, **Square** решила выпустить еще одну игрушку на **Famicom Disc**, прибамбасину к прис-

тавке, работающую на дисках, получившую некоторое распространение в Японии, но не появившуюся за ее пределами в силу общей провальности. Это была приключенческая игра с труднопроизносимым название *Suisho No Ryu*, ставшая довольно популярной среди обладателей того самого *Famicom Disc*. А спустя некоторое время свет увидел и первую ролевую игру от разработчика, которому было суждено прославиться творениями именно в этом непростом жанре. *Deep Dungeon* привлек к себе определенное внимание ценителей, хотя с конкурентами тягаться еще и не мог.

Но не все шло гладко. Вскоре беззаботные деньки подошли к концу, потому как **Square** начали мучить различного рода финансовые проблемы. Для их решения срочно было необходимо создать не просто интересную неплохую игру, а игру хитовую, выдающуюся, способную покорить игрока и тем самым вывести своего создателя из сложившейся непростой ситуации. На разработку такой «палочки-выручалочки» моментально были направлены все имевшиеся в наличии силы и ресурсы. Жанром была избрана «ролевая игра». За основу взят выдающийся *Enix*-овский *Dragon Quest*, чья идея была немного изменена и дополнена. Игре дали название «Последняя фантазия». Так родилась легендарная *Final Fantasy*. Успех оказался просто ошеломительным, а продажи перекрыли все самые смелые ожидания. «Фантазия» возродила **Square**. Немалым фактором этого успеха, к слову, стало и то обстоятельство, что игра вышла на картридже, а не на любимых *Square*-овских дисках, на которых *Final Fantasy* неминуемо бы загнулась.

А потом настало «время сиквелов». **Square** очень быстро поняла, что, создавая продолжения своей популярной игровой серии, можно одновременно и совершенствовать ее до бесконечности и зарабатывать на этом очень неплохие деньги. *Final Fantasy II* и *Final Fantasy III*, появившиеся только в Японии, имели очень неплохой успех, а *Final Fantasy IV* (в Штатах известная под номером «два») только доказала верность расчетов менеджеров компании. Четвертая, пятая и шестая части, кстати, выходили уже не на устаревшей восьмиките, а на новеньком нинтендовском *Super Famicom* (в остальном мире — *Super NES*) с его богатыми возможностями. Появившаяся именно там шестая часть (в остальном мире — третья) велико-



го сериала стала, по признанию многих людей, самой успешной за всю его историю (включая последующие продолжения). Но не *Final Fantasy* единой была жива тогда **Square**. На свет появилась масса других прекрасных игр, в большинстве своем, конечно, ролевых. Здесь хотелось бы отметить блистательный *Chrono Trigger*, безумно понравившийся автору этой статьи, *Secret of Evermore* и *Secret of Mana*. Ну и сделанный по заказу **Nintendo**, с которой **Square** тогда тесно сотрудничала, *Super Mario RPG*. Можно также упомянуть и прекрасный перевод на английский игры *Breath of Fire*, первого опыта **Capcom** в создании роликов, на удивление оказавшегося просто великолепным. А три части *Final Fantasy Adventure* для *Game Boy*! Все это мог увидеть как восточный, так и западный игрок. Япония же снабжалась играми от **Square** с гораздо большим постоянством.

Там проросла и серия *Romancing SaGa*, и *Seiken Densetsu*, и куча чего еще. Но тут пришли новые времена и новые технологии, и **Square** оказалась перед нелегким выбором. Какой путь выбрать? Идти ли проторенной дорожкой за вечным партнером **Nintendo** и поддерживать ее новую, постоянно откладываемую шестидесяти четырехбитную систему или же перенестись к сеговскому Сатурну? А может быть, выбрать *PlayStation*, пока что не очень хорошо справляющейся с конкуренцией со стороны *Sega*? **Square** избрала *PlayStation* и именно туда запустила седьмую часть своей *Final Fantasy*. Во многом эта игра в итоге и способствовала

окончательному успеху приставки от **Sony**, потому как только ради нее тысячи людей бросились скупать серенькие игровые консоли.

А далее была еще целая плеяда различных ролевых игр: от *SaGa Frontier* до восьмой части «Фантазии». И не только. Как ни вспомнить *Final Fantasy Tactics*, тактическую стратегию в мире *Final Fantasy!* Или поиски нового направления в файтингах, выразившиеся в *Bushido Blade*, *Tobal* и *Ehrgeiz*. В очередной раз отметим тот своеобразный подход к казалось бы потерянной идеи, который демонстрирует нам **Square**, ее поиски оригинальности.

Ну, и нельзя не обрадоваться известию о том, что японский гигант, имеющий уже свои отделения в Лос-Анджелесе и на Гаваях, и в нашу пору перемен в игровом мире (и не только) собирается поддерживать **Sony** и ее игровые консоли. Из этого следует, что только обладатели *PlayStation 2* (или как она там будет называться) смогут узреть на экранах своих телевизоров такой потенциальный хит, каким, без сомнения, станет *Final Fantasy IX*. Но и пока жива *PlayStation* за номером один, **Square** ее не покинет. В течение этого года на приставке выйдет довольно-таки большое количество игровых проектов от этой компании, таких как *Legend of Mana*, *SaGa Frontier 2*, *Front Mission 3*, *Racing Lagoon*... Подробнее о планах **Square** на обозримое будущее вы можете узнать из продолжения нашего Rulezного раздела, плавно перетекающего в отдел «разработок».



АВТОР: Александр Щербаков

Racing Lagoon

B

се мы давно знаем и любим такое безусловно интересное и увлекательное направление в видеоиграх, как «японские ролевые игры». В них нас притягает в первую очередь захватывающий (если RPG получилась удачной) сюжет, по возможности некоторая свобода действий и такая вещь, как симуляция реальной или нереальной жизни, а также безумные приключения. А еще мы, будучи всесторонне развитым людьми, обожаем гонки. Желательно хорошие, толковые. Мы любим скорость. Теперь же представьте, что наша ненаглядная **Square**, обладая огромной тягой к оригинальности и необычности, собирается предложить нашему вниманию некий продукт, совмещающий в себе и типично ролевые черты, и черты настоящей, качественной, хотя и не совсем серьезной, вдумчиво-симуляторно-прикрутил-этую-гайку-сюда гонки. Правда, сложно поверить? Тем не менее, такой проект действительно создается в недрах именитой японской компании и, более того, вступает в завершающую стадию. Называется он не как-нибудь, а **Racing Lagoon**, и название это надо бы срочно запомнить, так как именно эта гонка/RPG (да-да, только так, и никак иначе!) вполне способна стать одним из ярчайших событий PlayStation'овской жизни последнего времени.

Racing Lagoon включает в себя три игро-

вых режима: **Battle**, **Machine Complete** и **Street Map**. Самым интересным из них, безусловно, является режим **Street Map**, в котором вам придется колесить по улицам города Йокогама в поисках достойного противника. Во время передвижения по карте наблюдать вы все будете в изометрической перспективе, что поможет вам легче ориентироваться. На-поровши же на машину противника, вид изменяется на стандартный, гоночный, как в каком-нибудь **Ridge Racer**. Тут же проводятся небольшие соревнования один на один (это, кстати, и есть **Battle Mode**), проводящие-

ся, само собой, по улицам города. Йокогама же в это самое время живет собственной жизнью, по улицам передвигаются люди, которым до простых гонщиков нет никакого дела. И вот вы стартуете и летите по заданной дистанции, дабы выяснить, кто из двух любителей скорости сильнее. Победитель получает от побежденного выигрышные деньги, а может, даже и некоторые запчасти (насчет последнего не уверен). Деньги можно потратить в любой ремонтной мастерской, где вы наверняка захотите «наворотить» свой автомобиль (это называется **Machine Complete**), чтобы выигрывать и дальше. По ходу же игры развивается какой-то сюжет, хотя и не такой сложный, как в чистом ролевике. А значит, гонки превращаются для вас не просто в путь к первому месту, состоящий из череды бесконечных

ЖАНР: Жанр: гонка/RPG
ИЗДАТЕЛЬ: Square Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Square
ВЫХОД: весна-лето 1999
АЛЬТЕРНАТИВА: нет



соревнований, а действительно полноценный кусок жизни вашего игрового героя. Но помимо основного — игрового процесса, есть еще и такая штука, как графическое оформление. И нам вдвойне приятно сознавать, что **Square** позаботилась и об этом. Сами гонки напоминают нам увиденное в **Ridge Racer Type 4**, что, в общем, довольно неплохо. Серьезной симуляторности мы от **Racing Lagoon** пока не требуем, так что даже на возможную «резиновость» машин в игре можем даже закрыть глаза. Но это сходства в игровом процессе, а обсуждаем мы сейчас сходства в графическом оформлении, а их тоже предостаточно. Прекрасное освещение, четкость, приличная частота кадров — все это поднимает **Racing Lagoon** к уровню лучших представителей жанра. Короче, вы поняли, что пропускать такую игру нельзя ни в коем случае. Хотя бы даже из-за ее оригинальной неповторимости. Хотя здесь я немного вру. Как выяснилось, подобная **Racing Lagoon** игра миру уже встречалась. Называлась она **Turbo Lap Twin** и существовала на стареньком **Turbo Grafx** от компании **NEC**. С тех пор — затишье. И разорвет его в очередной раз **Square**.





SPYRO THE DRAGON

Оригинальный
диск с инструкцией
на русском языке



SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

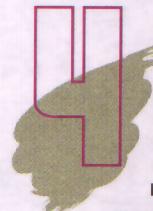


UNIVERSAL
INTERACTIVE STUDIOS

www.universalstudios.com

АВТОР: Александр Щербаков

Legend of Mana



то-то в последнее время становится очень заметно, что нашу горячо любимую **Square** малость прорвало на разработку продолжений своих старых игр. Как будто именно этого года ждала, чтобы все имеющееся на нас с вами выплынуло. Одним из таких проектов-продолжений станет и игра **Seiken Densetsu: The Legend of Mana**, являющаяся прямым потомком популярной **SNES**-овской ролевой игры **The Secret of Mana**.

Нельзя сказать, что **The Secret of Mana** пользовалась каким-то особым успехом у игроков, но все-таки продукт был очень даже приличным и собрал достаточно приемлемую аудиторию. И продавался неплохо. Относилась игра к разновидности роликов, попутно смешанных с **action**, в результате чего вся привычная пошаговость боев японских **RPG** исчезала и превращалась в сражения в реальном времени. Кому-то это было по душе, кому-то — нет. До вершин жанра **The Secret of Mana** было очень далеко, но людям она и без того нравилась. Им же понравится и **The Legend of Mana**, обещающая стать очень неплохим представителем своего поджанра.

Совершенно точно известно, что практически никаких ощутимых изменений в игровой концепции, да и, в принципе, в графике, по сравнению с предыдущей частью в **The Legend of Mana** не будет. Это не **SaGa Frontier 2**, где от первой серии игры осталось только название, а все остальное было безжалостно заменено. Причем конкретно в том случае разработчики, по всей вероятности, оказались совершенно правы. **The Legend of Mana** — такая игра, где каждый поклонник **The Secret of**



Mana действительно сможет почувствовать себя как дома. С одной лишь разницей, что «дом» этот за последние годы оказался немного приукрашен чей-то заботливой рукой. Бэкграунды и персонажи остались такими же плоскими, как и раньше, что, на самом деле, совсем неплохо, пусть многие думают и по-другому. Все-все чрезвычайно ярко и по-детски красочно. Работа художников традиционно заслуживает похвалы.

Игровой процесс, как уже отмечалось, также не претерпел никаких особых изменений. Даже система вооружения практически полностью перекочевала в **The Legend of Mana** из **SNES**-овской игры. И некоторые враги, кстати, тоже. Особенно порадуемся за забавных **Rabite**, которых мы, помнится, кромсали с помощью верного меча на мелкие кусочки...

Но не подумайте, что авторы игрушки не изменили ничего, а просто подшифровали графику в соответствии с веяниями времени и придумали новую дебильную историю. Есть и настоящие нововведения (пусть их и очень немного), придающие игре еще больше интересности. Самым значительным из них смело можно назвать появившуюся возможность самому формировать игровой мир. Как? Сейчас объясню.

На самом деле не все настолько глобально, как вполне может показаться на первый взгляд, хотя этого и не требовалось. Просто после прохождения очередного этапа игры на карте появляется новая локация (в **Baldur's Gate** на **PC** было примерно то же самое), на которую вы при желании (а без него вы игру не пройдете) сможете сходить. Но вот помещаться эта локация будет не на строго отведенное в

ЖАНР:	RPG/action
ИЗДАТЕЛЬ:	Square Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:	Square
ВЫХОД:	лето-осень 1999
АЛЬТЕРНАТИВА:	Alundra



игровом пространстве место, а только в соответствии с вашим желанием. Хотите «пришипить» на север? Пожалуста! Хотите на юг? Опять же — все в ваших руках. Приятно.

И еще одну вещь уж никак нельзя обойти стороной. Как все прекрасно знают, **Seiken Densetsu** — серия ролевых игр. А одим из важнейших элементов большей части (не всех) существующих на свете **RPG** является experience, набираемый персонажами по ходу игры. В зависимости от его количества у героев поднимается «уровень развития» (пояснение для тех, кто не знаком с жанром). В **The Legend of Mana** сбор опыта теперь проходит немного не так, как принято у всех нормальных людей. Чтобы получить положенные очки, вам придется бегать по полю боя и подбирать оставшийся после поверженных врагов драгоценные камни, символизирующие не менее драгоценную экспу. Единственная проблема заключается в том, что камешки эти со временем исчезают, а значит, придется нам как следует работать ногами, дабы наш герой вырос сильным, здоровым и умным. Короче, больше **action`a**, меньше всего остального. Правда, игру это пока не портит, а потому будьте уверены, что **Seiken Densetsu: The Legend of Mana** будет неплохой игрой. По крайней мере не хуже своего предшественника.


OPINION

АВТОР: Александр Щербаков

ЖАНР: ГОНКИ
 ИЗДАТЕЛЬ: Square Electronic Arts
 РАЗРАБОТЧИК: Square
 ВЫХОД: весна 1999
 АЛЬТЕРНАТИВА: Running Wild

Chocobo Racing: Genkaiheno Road

Bпоследнее время **Square**, похоже, решила немного поразвеяться от туч ролевых игр собственного производства и взяться за какие-то новые для себя жанры. Некоторое время назад таким образом она уже баловалась с файтингами, создавая всякие **Tobal**, **Bushido Blade** и, извините, **Ehrgeiz**. На очереди у нас оказались гонки. И вот мы ждем, когда наконец появится очень необычная **Racing Lagoon**, представляющая собой нечто вроде «два в одном»: ролевик+**racing**. Ну а до этого на свет должна появиться забавная, несерезная гонка, о которой мы раньше немного рассказывали, — **Chocobo Racing: Genkaiheno Road**.

Chocobo Racing, как известно, является той игрой, с которой начинается наступление курообразных фантастических существ на кошельки покупателей. Причем для скорейшего достижения цели они, а также

их пособники, в большинстве своем явившиеся из **Final Fantasy**, решили встать (а не сесть) на колеса (я имею в виду не те «колеса», о которых вы подумали). И вот, материализовавшись на экранах ваших телевизоров, они тут же начнут свои сумасшедшие гонки, в которые втянут и вас. Игра действительно обещает быть очень и очень забавной, как и ее вдохновитель — прекрасный нинтендовский проект **Mario Karts**, ставший суперхитом на всех приставках этой компании, на которых появлялся. Но **Chocobo Racing** такая судьба не ждет, даже несмотря на огромное количество неуемной веселости, вложенной в нее. Почему? Ну, хотя бы потому, что на прошлой не так давно токийской выставке игровой продукции (**Tokyo Game Show**) новый **Square**овский продукт был показан во всей красе, так что каждый мог составить мнение четко по игре, а не по словам разработчиков. А оказалась она



тем, что мы и ожидали — обыкновенной, совершенно неоригинальной вариацией (но хорошей вариацией) на тему упомянутого шедевра от **Nintendo**, не выделяющейся ничем новым. Согласитесь, такая игра повторить успех **Mario Karts** просто физически не может. Но посмотреть на нее надо будет обязательно, так как никакие **Project SDR** составить конкуренцию **Chocobo Racing** на **PlayStation**, скорее всего, не смогут.



АВТОР: Александр Щербаков

ЖАНР: RPG/стратегия
 ИЗДАТЕЛЬ: Square Electronic Arts
 РАЗРАБОТЧИК: Square
 ВЫХОД: лето-осень 1999
 АЛЬТЕРНАТИВА: Front Mission 2

Front Mission 3

Jетом или осенью этого года **Square** должна разродиться третьей частью своего известного сериала **Front Mission**, представляющего собой любопытный синтез ролевой игры и пошаговой стратегии, привлекающий очень многих игроков.

Как известно, первая игра этой серии появилась еще на **SNES**, где пользовалась хорошей и заслуженной популярностью. С расцветом **PlayStation** **Square** решилась создать сиквел своей некогда популярной игрушки и тем самым еще больше укрепить свою репутацию как лучшего производителя ролевых игр. Но **Front Mission 2** оказалась просто отвратительной, провальной игрой, на которую без содрогания смотреть было невозможно. И даже прямоходящие роботы, обожаемые японцами, не смогли вытянуть это чудовище. В третьей игре, понятное дело, разработчики хотят исправить свои глупые, досадные

ошибки и волюющие недоработки и сделать, наконец, хоть более или менее приличный продукт.

В первую очередь **Square** собирается изменить графику, пугавшую играющего в **Front Mission 2**, и сократить страшную протяженность загрузок, ужасно тревавшую всем нервы. Для создания же образов персонажей по традиции пригласили известного художника. На сей раз им стал **Akihiro Yamada**, работавший над рядом анимешных мультфильмов, а также над играми **Terra Phantastica** для **Sega Saturn** и **Dracula XX (Castlevania** с другим названием) для **SNES**.

История игры развивается спустя десять лет после окончания событий в **Front Mission 2** и все в том же городе **Yokosuka**. Большинство действующих лиц в игре — коренные йокосуканцы, но все-таки и в эту компанию каким-то образом пролез и «наш человек» — русский мужик с



чисто русским именем **Emir**. Вот ради него можно и поиграть.

Из изменений в игровом процессе стоит выделить только возможное появление миссий, где вам придется действовать вне вашего боевого механизма, что обещает быть довольно интересным. А вообще, подождем лета, когда мы наконец узнаем, напортачила ли опять **Square** или же все-таки нет.



АВТОР: Александр Щербаков

ЖАНР:
ИЗДАТЕЛЬ:
РАЗРАБОТЧИК:
ВЫХОД:RPG
Square Electronic Arts
Square
лето 1999

Final Fantasy Anthology

Aльтернатива: а как вы думаете? Как известно, многие ведущие разработчики игровой продукции со временем любят выпускать в свет сборники со своими самыми популярными играми или же просто переиздавать старые игрушки на новой игровой платформе. Недавно по этому пути решила пойти и Square, анонсировав выход как в Японии, так и за ее пределами, сборника **Final Fantasy Anthology**, включающего в себя немного доработанные версии SNES'овских **Final Fantasy V** и **Final Fantasy VI** (на Западе ранее издававшейся под цифрой «три»). Изначально к этому списку должна была добавиться и четвертая часть бессмертного ролевого сериала, но от первоначальных намерений разработчик по разным причинам отказался.

Итак, самый важный вопрос: в чем же заключаются те самые доработки, которым подверглись эти две игры? Ну, в общем-то, по большому счету, ничем. Единственное, что появилось действительно нового, так это знаменитейшие силиконовые ролики, поражающие игрока своим качеством исполнения. Это действительно красиво, и даже ради этого стоит играть. Правда, надо отметить, что **Final Fantasy Anthology**, возможно, встретит некоторое непонимание со стороны немногих игроков. Мол, мы тут ждем появления **Final Fantasy VIII**, а нам всяческое древнее и никому не нужное фуфло подсовывают. Вот здесь, вероятно, и следует объяснить всем, что пусть обе игры, вошедшие в коллекцию, и датированы 1992 и 1994 годом, но играются они так же хорошо, как и современные аналоги. И в них было гораздо больше инноваций, чем сейчас, да и сюжет с игровым процессом во многом переплеваются своих растерхмерных потомков.



©1991/1992/1994/1997/1998/1999 Скуро

правильно делает **Square**, переиздавая свои шедевры. Люди, до этого не игравшие в ранние **Final Fantasy**, наконец-то смогут с ними ознакомиться, а старые, испытанные фанаты смогут порадоваться, еще разок поиграв в это и посмаковав прекрасные ролики. Что касается появления **Final Fantasy V**, так это вообще событие, потому что эта игра никогда на Западе не появлялась. Ну а если кто-то до сих пор сомневается в целесообразности приобретения замшелых шедевров, все стремится к **Final Fantasy VIII** и только к ней, сообщу, что вот, к примеру, **FF VI** признается самой удачной частью сериала за всю его историю, и даже хваленная восьмая в некотором плане даже тускнеет перед игрой первой половины девяностых. Я бы даже осмелился сказать, что перед обеими представленными в «Антологии» продуктами. Чтобы не оставаться голословным, вкратце расскажу о каждом из стареньких, но не выцветших ролевичков.

Final Fantasy V

Сразу скажу, что хоть эта игра на Западе никогда и не появлялась, но англоязычную ее версию найти все же можно. Но, к сожалению, только если у вас есть персональный компьютер и эмуляция SNES на нем. Как человек, ознакомившийся с этим самым вариантом **Final Fantasy V** и разобравшийся в нем (спасибо отсутствию иероглифов), поспешу рассказать вам о своих впечатлениях.

Надеюсь, вы сделаете правильные выводы, приобретете **Final Fantasy Anthology** и оцените ее по заслугам.

Возможно, я немного необъективен, но именно **Final Fantasy V** понравилась мне

больше всех других игр серии. Она действительно затягивает с самого первого момента, рассказывая нам историю четырех Кристаллов стихий и спасения мира от зла, пытающегося эти Кристаллы уничтожить. Вы погружаетесь в прекрасный фэнтезийный мир, выбраться из которого в реальность вам будет ой как непросто. Главным героем **Final Fantasy V** является путешественник по имени **Butz**, во время своих странствий натыкающийся на упавший метеорит и встречающий возле него прекрасную принцессу **Lenna** и страдающего амнезией старика **Galuf'a**.

Оказывается, что один из Кристаллов уже разбит, а так как отвечал он за стихию ветра, то ветер во всем мире тут же пропал. Представляете, что случится, если такая же участь постигнет и оставшиеся Кристаллы! Герои отправляются в путь, во время которого встречают отважную капитаншу пиратского судна **Faris**, присоединяющуюся к команде. Как оказывается позже, все они избранные защитники их родной планеты. К ним переходит часть силы Кристаллов, и они приобретают невиданные ранее возможности.

На использовании этих возможностей как раз и строится вся боевая система игры, причем всю интересность получившегося в итоге трудно сначала даже просто вообразить. Здесь нет никакой материи, нет «вытягивания» магических сил из героев, как в **Final Fantasy VIII**, здесь все, на мой взгляд, построено гораздо любопытнее. В любой момент игры (кроме боя) вы можете выбрать любому из персонажей один из доступных классов — Рыцарь, Темный Маг, Светлый Маг, Вор, Священник и так далее, со своим набором уникальных возможностей, со своими ограничениями на носимое оружие. К примеру, Рыцарь не может использовать магию, но зато носит любые доспехи и сражается любым видом оружия, а также прикрывает своих союзников. Священник способен подлечить товарища, но с броней у него очень серьезные проблемы. Прямо **AD&D** какое-то! Но это еще не самое интересное. С



приобретением опыта вы имеете возможность выучить некоторые из своих способностей и позже пользоваться ими вне зависимости от какого-то класса. То есть научившись колдовать, вы запросто можете поменять класс на Рыцаря, при этом не лишившись ценного умения использовать заклинания. Возможно, звучит это немножко заумно, но на самом все гораздо проще и гораздо интереснее. В *Final Fantasy V* надо сыграть всем.

Final Fantasy VI

Шестая часть игры, известная многим как *Final Fantasy III*, впервые делает небольшой, но все-таки шаг от фэнтезийности к science fiction, в открытую пропустившему в *Final Fantasy VII*. Мы попадаем в мир, истощенный магическими войнами и превращенный в бесплодную пустыню. Но люди выжили, вновь изобретя порох, паровой двигатель, сталь и еще кучу всего. Но пока до *sci-fi* далековато, хотя начало уже и положено. А игра-то получилась просто на загляденье! Нет здесь никаких

прорех в сюжете, никаких нестыковок, как в седьмой *Final Fantasy*. Все сделано выше всяких похвал. Да, сюжет местами сильно напоминает эпопею *Star Wars*, но этот недостаток свойственен абсолютно всем ролевикам от *Square*. Даже имена некоторых персонажей (те же *Biggs* и *Wedge*) откровенно позаимствованы из фильмов Лукаса. Кстати, вышеназванных героев вы встретите буквально в самом начале игры, сопровождающих одну из главных героинь, захваченную по приказу злобного Императора.

Нельзя не сказать и о любопытных приспособлениях *Magitek Armour*, на которых иногда передвигаются наши персонажи. *Magitek* такая важная для вселенной этой части игры вещь, что даже помещена в эмблему *Final Fantasy VI*. Представляет она собой нечто вроде *Battletech* овского боевого робота, но только без верхней части и с гораздо меньшими габаритами. К тому же работает это чудо с помощью магических сил. И именно магические силы являются той страшной силой, которая способна ввергнуть весь мир в пучину хаоса. На тысячу лет они пропали из поля зрения большинства людей, и вот некоторым людям опять пришло в голову возвратить их применение...



Возможно, сказанное выше звучит как-то немного обыденно и банально, но поверьте, лучшая игра из самой знаменитой ролевой серии достойна внимания абсолютно всех поклонников жанра. И *Final Fantasy Anthology* станет для вас не просто сборником старых *RPG*, позволяющим скратить время до восьмой части *Final Fantasy* (при условии, что «Антология» выйдет все же раньше), а самым настоящим событием, которое, возможно, затмит своим величием и драматизмом долгожданные похождения выпускника элитарного военного колледжа.



Автор: Александр Щербаков

ЖАНР: RPG
ИЗДАТЕЛЬ: Square Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Square
ВЫХОД: январь 2000

Chocobo's Mysterious Dungeon 2

Chocobo — милые желто-перые клювоглазые твари, пришедшие к нам из огромной вселенной игр серии *Final Fantasy*, — опять с нами. Мало того, что они появляются в каждой игре великого (и могучего) бесконечного ролевого сериала, так они еще и начали обосoblяться и устраивать себе праздники, делая себя главными героями игр имени самих себя. *Square*, похоже, желаниям поганых курообразных только потакает, а потому вскоре на нас начнут сыпаться игры, просто наполненные этими переросшими яйцекладущими. Начнется-то все безобидно, с парочки скромненьких игрушек вроде *Chocobo Racing: Genkaiheno Road* и *Chocobo's Mysterious Dungeon*, но поверьте, скоро вся эта забава превратится в нечто ужасное, в нашествие гигантских полуумных

куриц, крушащих честных «плейстейшновцев» своим появлением на экранах телевизоров всех стран и городов мира. Страшитесь, ибо вот они идут, царапая когтями по дорожному паркету ваших домов, раздирая в клочья линолеум и склевывая попутно любимых домашних животных (бедный таракан Вася, он так любил лакомиться хлебушком на кухне). А потом... потом они растворятся в темноте, а вы останетесь на обломках вашего жилища и увидите, что из всей домашней утвари уцелели лишь дорогая сердцу *PlayStation* и старенький телевизор, на экране которого расплывается большая надпись — заглавие одной из тех игр, с которых и начался поход неконтролируемых чокобо — *Chocobo's Mysterious Dungeon*. И войдете вы в это мистическое подземелье и сами станете ужасным курообразным, которому придется носиться по темным, мрачным катакомбам в поисках



выхода и сражаться со зловредными противниками, после смерти оставляющих нечто, именуемое у умных людей experience. А прокачавшись с его помощью, пойдете вы дальше, уничтожая на своем пути более сильных врагов и даже жутких боссов, загораживающих путь к новым уровням подземелья, из которых вам, желто-перой птице, обязательно, любой ценой, надо выбраться под лучи яркого солнца. Зачем вам это нужно? А какая, собственно, разница.



SaGa Frontier 2

ЖАНР: RPG
ИЗДАТЕЛЬ: Square Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Square
АЛЬТЕРНАТИВА: SaGa Frontier, Final Fantasy VII
ВЫХОД: весна-лето 1999

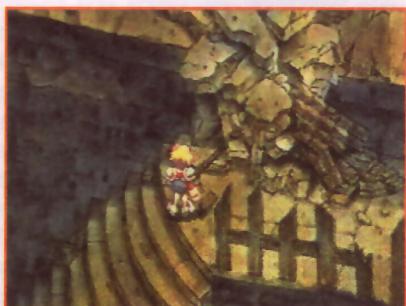
Eсли верить исследованиям ведущих японских изданий, посвященных игровой тематике, то **SaGa Frontier 2**, появившаяся на просторах Страны восходящего солнца первого апреля (и это не шутка), долгое время являлась одной из самых-самых ожидаемых игр у себя на родине. А если быть более точным — шла второй в этом списке.

Как это ни парадоксально, но объяснить этот факт довольно-таки сложно, потому что первая часть игры никогда особым почтением у поклонников ролевых игр не пользовалась, да и, что уж тут скрывать, была довольно неудачным проектом, заслужившим массу разнообразной критики в свой адрес и немного подмочившим репутацию своего создателя. **SaGa Frontier** отличалась тем, что пыталась внедрить в игровой процесс как можно больше нового и ранее игроком не виданного. Некоторые усовершенствования коснулись системы боев, некоторые — построения сюжета. Последнее и было самой уникальной чертой игры, поначалу привлекавшей довольно солидную часть игроков. Как вам, к примеру, возможность прохождения игры за семерых абсолютно разных персонажей, со своими собственными историями, со своими собственными сюжетными линиями, со своими особыми квестами? У каждого из них путешествие начиналось в определенной локации, не такой, как у другого героя, а потому, проходя игру за



всех персонажей, вы как бы рассматривали ее с разных сторон, шли к окончательной победе разными путями. **SaGa Frontier** даже представлялась этакой многогранной RPG, состоящей из семи независимых кусков, иногда пересекающихся между собой, так как действие все-таки происходило в одном и том же мире, мире знаменитейший в Японии ролевой серии **Romancing SaGa**, включающей в себя еще и огромное количество разнообразнейших ответвлений, побочных историй. Согласитесь, звучит все это очень и очень заманчиво. Многие на эту находку и купились. На деле все оказалось намного хуже и намного скучнее. Придуманная разработчиками **Free Scenario System** на практике давала сильный сбой, в результате чего все ваши приключения превращались в бессмысленные брожения по чудесному волшебному игровому миру. С графикой у **SaGa Frontier** тоже имелись некоторые проблемы, хотя это, в принципе, и не главное. Спрайтовые персонажи выглядели убого, а окружающий их мир казался немного недоделанным и недостаточно детализированным. Особенно после красавицы **Final Fantasy VII**. Но все равно некоторые задатки у игры имелись, а потому, чтобы не потерять все хорошее, что только было, Square взялась за создание продолжения **SaGa Frontier**.

И вот она, **SaGa Frontier 2**, предстала перед глазами японской публики. До нас она, правда, еще не дошла (переведенные на английский игры обычно появляются



только спустя два-три месяца), но даже сейчас мы можем уже что-то сказать. Для начала порадуемся за то, что не оправдавшая надежд **Free Scenario System** уступила свое место новой и, заметим, прелюбопытнейшей **Generations System**. Система эта, вероятно, является ни чем иным, как переработкой идеи **Phantasy Star III**, где поколения героев сменяли друг друга. То есть начинаете вы свой квест одни персонажем, а заканчиваете, предположим, его внуком. В той же **Phantasy Star III** вы имели даже возможность выбрать себе жену, и от этого сюжет претерпевал серьезнейшие изменения. И вообще, это была великая RPG. Вот теперь часть ее живет и в **SaGa Frontier 2**.

Изменилась и графика. Бэкграундам теперь уделили гораздо больше времени, чем ранее, а потому нынче игра производит просто отличное впечатление. Задники тщательно прорисованы профессиональными художниками, блещут обилием ярких и сочных красок, что так не похоже на холодную «силиконовость» задников седьмой **Final Fantasy** и придает **SaGa Frontier 2** неповторимую атмосферу. Изыски на этом не заканчиваются, но все имеющееся великолепие лучше видеть самому: красиво и в то же время не похоже

на именитого собрата. Душа радуется. Остается только дождаться появления игры на нашем небосклоне и самому проверить, насколько все же хорошо (и хорошо ли?) смогла **Square** исправить свои досадные ошибки.



Супер Джойстик



DUAL
SHOCK



Cyberorg

Не будем скрывать, что из всех представленных в нашем репортаже о великой **Square** игр продукт с устрашающим футуристическо-кибернетическим названием **Cyberorg** является, пожалуй, самым не впечатляющим. Впрочем, это еще не обязательно говорит о его полной пропастьности и отстойности. Не впечатляет он на фоне всех своих ярких и интересных (в большинстве своем) товарищей. А кого нынче удивишь очредным **3D-action**ом с выпирающими куда попало чертами самых обычных файтингов? Да еще с довольно средненьким движком и довольно стандартным игровым процессом, не отличающимся какими-то особыми изысками и не предлагающим игроку почти ничего нового? Согласитесь, мимо такого можно пройти и даже не заматить. Если только логотип **Square** на коробке на глаза не попадет. **Cyberorg** — игра, сделанная с явным ук-

лоном в сторону дешевых (и не очень) фантастических фильмов или, скорее, даже комиксов, персонажей которых очень напоминают герои нового **Square**овского боевика. Всего их, кстати, будет три штуки, одного из которых можно выбрать и начать свои приключения, обещающие нам столько нового и неизведанного, что просто хочется отложить в сторону коробку и пойти заняться чем-нибудь более интересным. Как обычно, нам придется ходить туда-сюда по разным строениям, кишашим разнообразными злодеями, заслуживающими немедленной расправы, собирать выпадающие из поверженных врагов важные и нужные предметы, переключать рычаги...

Графика ничем выдающимся также не блещет. Все как всегда, все как у всех. Куда это вдруг пропала вся хваленая **Square**овская тяга сами знаете к чему? Единственное, что можно выделить в графическом

ЖАНР:
ИЗДАТЕЛЬ:
РАЗРАБОТЧИК:
ВЫХОД:
АЛЬТЕРНАТИВА

3D-action/adventure
Square Electronic Arts
Square
весна-лето 1999
Tomb Raider



оформлении — возможность вращать камеру с помощью одного из аналоговых «рычажков». Вообще-то, ничего здесь необычного нет, но и встречается это вроде не всегда. А хоть что-нибудь интересное отметить нам все же надо. Ну а в общем и целом, **Cyberorg** — проект довольно средненький и невыразительный, хотя поклонникам направления игр, которого придерживается и это творение **Square**, он, возможно, и понравится.



АВТОР: Александр Щербаков

Square и PlayStation 2

Все вы уже знаете, что компания **Sony** не так давно заявила о грядущем выпуске, вероятно, в следующем году своей новой игровой системы, способной конкурировать с набирающим обороты сеговским **Dreamcast**.

Название этой суперконсоли еще до сих пор не утверждено, а потому кличим мы ее пока просто — **PlayStation 2**. Неизвестно, насколько удачной она окажется, но есть подозрения, что успех ее все же ждет, потому что у **Sony** есть **Square**, которая заявила, что и впредь будет поддерживать своего партнера. А это значит, что все игры нового тысячелетия от этой компании увидят свет только на соньковских приставках, а потому фанаты **PlayStation** могут сейчас вовсю ликововать. Так что же конкретно предложит нам **Square** в связи с планируемым появлению **PlayStation 2**?

Ну, для начала японский разработчик

объявил и даже показал кадры своего нового трехмерного файтинга, пока еще не получившего окончательного наименования. Имеются, правда, подозрения, что станет им **Ehrgeiz 2**. Игра отвечает большинству требований, налагаемых на «файтинги новой волны», вроде **Power Stone**. А значит, нас встретит полная свобода передвижения по площадке, очень большая степень интерактивности окружающего пространства. Плюс, вероятно, потасовки с участием сразу нескольких человек. Графически игра очень приятна, но, признаемся, от **PlayStation 2** мы вправе ожидать были большего...

Но, может быть, все еще изменится?

Следующим бэзьяном, но бо-

лее или менее конкретным проектом от **Square** станет новая гоночная игра, готовая прежде всего показать, насколько этот жанр способен расцвести на новой приставке от **Sony**. Очень интересно будет на это взглянуть.

В принципе, больше ничего **Square** не анонсировала, но это, естественно, совсем не значит, что ничего, кроме этого, на **PlayStation 2** не появится. Появится, но со временем. Терпение надо иметь. А тогда, глядишь, и девяточную **Final Fantasy** мы увидим...



В разработке

ФИНАЛ

Road to the Hell

Croc 2.....	020
Ape's Escape.....	024
40winks.....	025
Star Ocean 2nd Story.....	026
Omegaboost.....	028
Demolition Racer.....	029
Saboteur.....	029
GTA London.....	030
Grandia.....	031
Tony Hawk Pro Skater.....	032
Shadowman.....	034

Croc 2



авным-давно, в те далекие, почти забытые времена, когда в мире трехмерных бродилок безраздельно царствовали **Mario 64**, группа дизайнеров из британской фирмы **Argonaut** придумала маленького зеленого крокодильчика, которого они назвали просто и естественно — Крок. **Croc: Legend of Gobbos** стала первой великой бродилкой для **Playstation**. Успех игры был грандиозен. В течение первого же года фирмой-издателем **Fox Interactive** было продано более восьмисот тысяч копий **Croc: Legend of Gobbos**, а сам маленький Крок навечно вошел в пантеон легендарных игровых персонажей. С тех пор прошло много времени, и по тропинке, проторенной Кроком, прошествовали целые толпы гексов, дьяловов из Джерси и прочих трехмерных видеогероев.



Будем откровенны: мы забыли Крока. Нет, мы, конечно, хорошо помним былье подвиги этого храброго крокодила, однако компакт-диск с игрой **Croc: Legend of Gobbos** попадает на считывающий луч наших приставок только в редкие минуты ностальгии. Такова уж судьба: сегодня ты громишь монстров под одобрительный



рев толпы, а завтра выращиваешь картофель на тихой ферме и изредка чистишь свои ордена зубным порошком. Однако, многие боевики начинаются именно с того, что несколько подзабытый герой былых дней, ныне проводящий свою жизнь в буддийском монастыре, вдруг чувствует в своей душе некий зов. «Хэнк, старина, — говорит он себе, — а не пора ли тебе задать жару каким-нибудь негодяям?». И эта мысль заставляет его свернуть коврик для медитаций, упаковать сакуру и первым же поездом отправиться туда, где царит произвол и творится несправедливость. Таков и наш Крок. Как только он почувствовал этот странный импульс, то немедленно собрал вещи и отправился в места своего детства. Почему именно туда? На этот вопрос он и сам не смог бы вам ответить. Это — чутье супергероя, которое может быть сравнимо только с обостренными инстинктами аборигена, находящегося врага по мельчайшим, одному ему заметным следам.

В общем, Крок попал в точку. Злой барон Данте вновь взялся за свои темные дела. Этот антигерой, люто ненавидящий туповатых и веселых гоббо, воспользовался отсутствием Крока и начал реализовывать

ЖАНР:
3D-бродилка
ИЗДАТЕЛЬ:
Fox Interactive/EA
РАЗРАБОТЧИК:
Argonaut
ДАТА ВЫХОДА:
июль 1999



свои неясные, но чертовски коварные планы. Лично я очень хорошо отношусь и к гоббо и к самой **Croc: Legend of Gobbos**, однако в новой игре я ожидал встретить каких-либо новых героев. Например, длинноухих и улыбчивых роббо или серебристо-белых knobbo, одетых в ковбойские шляпы. Ну, на худой конец, бородатых доббо, которые помнили Крока еще зеленым мальком. Ничего подобного. Ав-



торы **Croc 2** решили остановить свой выбор на беззащитных и пушистых гоббо, которых Крок уже один раз спас от происков злого барона. Конечно, старый друг лучше новых двух, но где же разнообразие, где новации?

Оказывается, дизайнеры из **Argonaut** тоже долго спорили по этому поводу, но, в конце концов, их выбор пал на классических гоббо. Но это будут уже не те бессловесные создания, более всего похожие на декоративных зверюшек. Во-первых, гоббо из **Croc 2** умеют говорить. Похоже, что они успели овладеть английским языком за то время, пока Крок был в отъезде, потому что их речь воскрешает в памяти говор ирокезов из старых американских вестернов. Их фразы отличаются полным отсутствием стилистических изысков, зато



В РАЗРАБОТКЕ



предельны информативны: «Я — гоббо, ты — Крок, беги-беги, большая камень падать!». Но это, в принципе, не главное.



Мы все и так догадывались, что гоббо обладают некоторыми заслуженными интеллектом. Удивительно другое: оказывается, маленькие гоббо являются древним народом, который является наследником великой культуры.

Каждый новый уровень игры будет знакомить вас с очередным этапом развития гоббовской цивилизации. На своем пути Крок встретит гоббо-язычников, которые поклоняются богам Солнца и Луны, и гоббо-ковбоев, для которых существует один только бог — наличные доллары. Игра обещает быть весьма забавной и красочной, потому что маленькие гоббо в своих стилизованных костюмчиках выглядят весьма колоритно.



Безусловным плюсом новой игры является ее движок. Его основой был хороший и надежный engine от **Croc: Legend of Gobbos**, который подвергся существенной доработке и теперь, по словам разработчиков, представляет собой прототип движка 21 века. Любопытно, что этот самый движок явился базой

для игры **Alien Resurrection**, которую также

прочат в самые заметные разработки нынешнего сезона. Новый engine будет работать со скоростью 30 кадров в секунду, поддерживая при этом режим высокого разрешения. Конечно, эти ха-



Конечно, красочность игры является одним из наиболее важных слагаемых успеха. Но нельзя забывать и о том, что видеоигра должна быть интересной, разнообразной и динамичной. Авторы **Croc 2** сделали все, чтобы игроку не приходилось скучать от монотонности действия. По словам Дэйва Сталкера, продюсировавшего **Croc** и **Croc 2**, «наш герой получил массу новых возможностей. Теперь он может подбирать с земли всякую ерунду и метать ее в агрессивно настроенных злодеев. Он может брать всякие вещицы, которые будут улучшать или неожиданно изменять его способности. Вообще, мы сейчас много работаем над тем, чтобы в игре не было ни одного бесполезного предмета: каждый булыжник, каждая травинка могут вам пригодиться или, наоборот, принести вред».

Для того чтобы придать игре дополнительную динамику и улучшить общий дизайн, разработчики решили применить в **Croc 2** довольно новую технологию генерации ландшафта. Те из нас, кто играл в **Blasto**, **One** или **Forsaken**, видели применение этой новации на деле. На мой взгляд, такой метод является довольно



рактеристики не поражают воображение, зато вполне соответствуют стандартам сегодняшнего дня.





прогрессивным, однако в нем нет ничего особенного, так что упор издателей на исключительную технологичность игры является не более чем очередным маркетинговым ходом. В любом случае, ничего плохо в этом нет. Дизайн стал живописнее, управление — удобнее, а нам, игрокам, только это и нужно.



Да, возможности Крока серьезно увеличились. Чтобы не показаться голословным, приведу пару примеров. Если вы будете долго нажимать на кнопку «прыжок», то Крок сожмется в комочек и совершил такой кульбит, что самые высокие горы и самые широкие пропасти не смогут помешать отважной рептилии добраться до очередного бонуса. Более того, теперь в зеленых лапках Крока окажутся ключи к самым высокотехнологичным разработкам нашего времени. Супермашины, воз-

душные шары, футуристические вертолеты и прочие чудеса техники существенно облегчат Кроку выполнение его благородной задачи. С практической точки зрения это означает, что в одной большой игре бродилке появится еще и некоторое количество зрелищных аркад вроде мини-гонок, воздушных боев и прочих приятных мелочей.

В игре широко представлены и зимние виды спорта, такие как катание на коньках и езда на снежном шаре. Правда, использо-



вание гигантского снежка в качестве средства передвижения имеет и свои отрицательные стороны: если Крок не сумеет удержаться на самой верхушке шара, то последствия могут быть самыми печальными. Но, как говорят мудрые гоббо, «кто не рискует, тот не побеждает барона Данте».

И, конечно, игра будет насыщена головоломками. Как говорила Алиса, книжка без картинок и разговоров просто бессмысленна — точно так же бессмысленна бродилка без головоломок. Конечно, многие могут не согласиться с подобным заявлением, однако присутствие красочно оформленных логических задачек может весьма оживить любую игру.

Если рассматривать тактику прохождения игры, то **Croc 2** и здесь отличается от своего предшественника в лучшую сторону. Прошлую серию приключений отважного крокодила вызывала массу нареканий со стороны пользователей, потому что Кроку надо было посетить массу удаленных друг от друга мест для того чтобы перейти на новый уровень или найти важный бонус. Теперь все будет по-другому. Игра приобретет большую линейность, сюжет — большую цельность, а игрок — душевное спокойствие.

Я склонен верить, что **Croc 2** будет настоящим хитом. Об этом говорит все. Недавний успех новой части **Gex'a** убедительно доказал, что поклонники **PSX** не забыли старых героев. Ну а разработчики бродилок ответственно относятся к своим обещаниям, заметно совершенствуя графику и усложняя сюжет. Подобное сочетание, на мой взгляд, является просто беспрогрышным.



GRAN TURISMO

Революционное Качество!

ОРИGINАЛЬНЫЙ ЧЕРНЫЙ ДИСК
S25
ИНСТРУКЦИЯ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT



PAL

АВТОР: Алексей Ковалев

Ape Escape

После недавнего громкого успеха *Spyro the dragon*, Sony, похоже, решила всерьез заняться рынком детских игр для *PlayStation*. В разработку запущено несколько весьма интересных проектов ориентированных,

прежде всего, на аудиторию младшего возраста. Вот об одном из них (проектов) и пойдет речь в данной статье. Игра носит название *Saru get you* и совсем недавно (без особой шумихи, присущей обычно подобного рода мероприятиям) была представлена вниманию журналистов в Японии. И хотя до появления англоязычной версии игры (которая получила более привычное для западного уха название *Ape Escape*) пройдет еще довольно много времени (в штатах ее появление ожидают не раньше начала июля), нам все же удалось взглянуть на демо версию игры, своими впечатлениями от которой я и спешу поделиться.

Сюжет игры (как уже могли догадаться подкованные в иностранных языках читатели) вертится вокруг обезьян. Точнее, одной обезьяны по имени **Scepter** и множества его соплеменников-прислужников. Так вот в один прекрасный день к этой злобной вертихвостке (точнее, злобному вертихвосту) каким-то образом (скорее всего противозаконным) попадает устройство под названием **Peak point helmet**. И теперь при помощи оного Scepter пытается изменить ход мировой истории с целью установления полного господства обезьян над людьми (что, надо признать, ему, поначалу, вполне удается). Помешать ему осуществить эту задумку вызвались два молодых человека (лет, эдак, 12-13-ти) на

пару со своим сумасшедшим другом профессором. В результате проведенного совместно с подкованным в науке старшим другом консилиума друзья порешили: всех мартышек переловить и сдать ближайший зоопарк. Надо признать метод весьма оригинальный (возможно, сказались безумность профессора), но зато безотказный. Вот изловом мартышек по полям, весям и различным временными зонам игрового мира *Ape Escape* и придется заниматься игроку.



Естественно, ловить обезьян вам предстоит не голыми руками. В вашем распоряжении будет целый арсенал огнеметы, снайперские винтовки и, даже, небольшая термоядерная бомба... Шучу конечно, игра ведь детская и, к тому же, главные персонажи тоже дети так что придется довольствоваться чем-нибудь попроще. В демо версии имеются только ловчая сеть и меч. Однако в окончательном релизе будет еще много чего интересного включая радар, пропеллер, машинку на дистанционном управлении и т.д. Только не спрашивайте меня как все это использовать. Мне и самому интересно. И если по поводу применения при поимке обезьян пропеллера и радара у меня еще есть какие-то идеи, то

ЖАНР: 3D бродилка
ИЗДАТЕЛЬ: SCEI
РАЗРАБОТЧИК: SCEI
ДАТА ВЫХОДА: осень 1999



машина с ДУ ставит меня в тупик. Кроме вышеупомянутого арсенала в распоряжении игрока будет так же несколько различных средств передвижения из которых пока известны только танк и надувная лодка, остальные SCEI держит в секрете, но то, что они будут несомненно.

Технически игра впечатляет. Яркие «мультяшные» краски, плавная анимация, впечатляющие, в меру большие уровни с юрмой открытого пространства. Естественно, все в полном 3D и с очень недурственной скоростью обновления графики. При этом не было отмечено ни малейшего намека на глюки или замедления. Движок (по крайней мере в нашей демо версии) работал просто превосходно. Теперь несколько слов об управлении. *Ape Escape* стала первой игрой для PSX, которая, в обязательном (!!!) порядке, требует наличия аналогового контроллера (**Dual Shock**). Впервые, возможности аналогового контроля были использованы на все 100%. В дело пошла каждая кнопка контроллера даже третий левый шифт (**L3** — активируемый нажатием на левый аналоговый штурвал) о наличии которого на джойстике, уверен, не подозревает более чем половина владельцев **Dual Shock**. Так что у тех кто еще не задумывался о приобретении данного аксессуара скоро появится для этого повод. В общем, уже со следующего понедельника можете начинать терзать родителей (братьев, сестер, бабушек, дедушек). А вы дорогие родители (братья, сестры, бабушки, дедушки) если ошибочно полагали, что после выхода *Spyro the dragon* ваш кошмар закончился, знайте он только начинается.



АВТОР: Дмитрий Попюхов

40 Winks

Kоманда разработчиков/локализаторов из Англии под модным (для Объединенной Европы) названием **Eurocom** не нуждается в представлении. Многие из вас, дорогие читатели, я уверен, играли в **Mortal**

Combat 4, Duke Nukem: Zero Hour, War Gods, так вот, переводом на приставки этих успешных и не очень игр и занималась эта компания. Да, необходимо признать, что довольно-таки большое число из проектов **Eurocom'a** оказалось большой ерундой, но в этом стоит скорее винить разработчиков «исходников» (например, **Midway**), посмею себе снова напомнить, что англичане из **Eurocom** занимаются «приставочно/компьютерной» локализацией различных игровых автоматов, добавляя многочисленные улучшения в графику и звук. Наибольшим успехом работа вышеназванной компании пользуется на **Nintendo 64**; думаю, со мной согласятся многие владельцы этой приставки — версия **Duke Nukem 3D** во много раз лучше оригинала, обитающего на **PC**.

Как бы там ни было, **Eurocom** надоело переделывать чужие игры (особенно те, что делает **Midway**), и, почесав голову, разработчики сели в своем самом глубоком и защищенным от прессы подвале за работу над проектом — **40 Winks**. Это хитрое название переводится с басурманского как **40 Мигов**, где **1** миг тождественен одному миганию глазом. Видимо ограни-

чившись таким оригинальным названием, ребята решили все остальное списать у той же **Nintendo**, а конкретнее, скопировать **Mario 64**. Ага, очередная трехмерная бродилка.

Но не будем преждевременно журить **Eurocom**. Во-первых, для **Sony Playstation** не так уж много достойных представителей этого типа игр, на ум только **Spyro**, да **Crash Bandicoot** и приходят. Ну что ж, достойные соперники. Для компании это очень ответственный шаг — ведь они представляют на суд общественности СВОЕ, РОДНОЕ творение, провал или успех **40 Winks** всецело зависят от таланта разработчиков и умения программистов **Eurocom**.

Начнем, как водится, с сюжетной завязки. Незатейливое приключения мальчика по имени **Ruff** и его сестренки-двойняшки **Tumble**... ну что могут натворить такие дети? Конечно же, спасти мир, даже если это мир сновидений. Некие злодеи решили вмешаться в процесс сна и лишить всех возможности видеть сны — КАК КОВАРНО. Тем не менее, есть способ спасти человечество от такой печальной участи — нужно всего лишь найти **40** Мигов (увы, не **29-ых**), которые обитают в стране сновидений, и помочь им избежать истребления от рук (многочисленных) злых сил. И, как вы уже возможно догадались, наши дети — единственные, кто может такую операцию провернуть. Ну а вести Руфа и Тамбл по стране снов предстоит опять нам (ох!).

ЖАНР: 3D бродилка
ИЗДАТЕЛЬ: GT Interactive
РАЗРАБОТЧИК: Eurocom Entertainment
ДАТА ВЫХОДА: Осень 1999

Разработчики, понятное дело, обещают в игре кучу разных приятных моментов. Как уже говорилось, **40 Winks** — трехмерное приключение с нелинейным сюжетом, т.е. игрок воле сам выбрать, какие и в каком порядке проходить уровни — приятное обещание. Вашему контроллеру будут



подчиняться целых два персонажа — все зависит напрямую от половых предпочтений. Вид же на героев будет «из-за плеча», как в **Spyro**, впрочем, это без сомнения самый функциональный способ наблюдения за действием, которое будет разворачиваться на **7** огромных уровнях. Как бы парадоксально это ни звучало, в игре также будет **7** мини игр, каждая из которых будет спрятана на соответствующем уровне. Населить этих гениев географической мысли разработчики решили большим числом характерных только для данного мира врагами и боссами. Проще говоря, стандартный набор «оригинальных нововведений». И только было я начал скучать, как вдруг узнал, что играть в **40 Winks** можно будет вдвоем, да еще и одновременно! Вот это уже интересно, ибо трехмерных бродилок, где есть возможность играть вместе с товарищем, просто нет. Спасибо, **Eurocom**.

Ладно, наслушавшись сладких обещаний, хочется все-таки узнать немного больше об игровом процессе непосредственно. Итак, бравый геймер, т.е. мы с вами, берет в руки контроллер, запускает приставку, нажимает старт, выбирает героя (их, напомню, два) и отправляется прямиком в страну снов надирать то самое место злобным врагам по имени **NiteCap** и **Thread-Bear**. Так как действие разворачи-

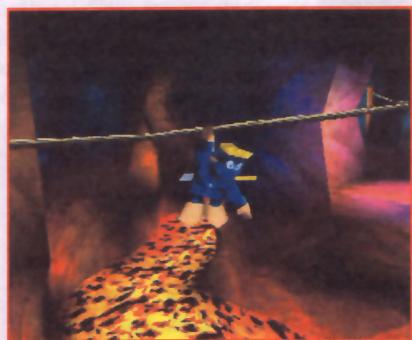




вается в вымышленном мире сновидений, Руфф и Тамбл предоставлены некоторые «способности». Найдя во время странствий магические костюмы и аксессуары, детишки неожиданно могут воплотиться в различных персонажей. Кроме модного прикела, у героев появляются различные дополнительные средства борьбы со злом. Таким образом, вы сможете побывать в шкуре Монстра, который очень быстро перемещается, обладая недюжинной силой; Робота, способного летать, стрелять ракетами и перемещать значительные тяжести; Ниндзя, владеющего искусством контроля мыслей врага, использующего меч и восточные единоборства про-

тив супостатов; Супер героя, тут вообще все ясно. Также есть специальный режим «Неуязвимости», где Руфф превращается в Шута (вспомните *Pandemonium*), а Тамбл — в Фею.

Миры, где разворачиваются события, естественно, необычны. Здесь разработчики проявили максимум изобретательности, в результате чего возникли: Замок (с привидениями); Космос, где летают космические корабли и прочий галактический мусор; Пираты, здесь действие происходит в порту, где полным-полно всяких плавающих средств; Под водой, капитан Немо плюс Атлантида;



Фабрика по производству различных, так сказать, игрушек; Кошмар, где тусуется Семейка Адамсов; а также Доисторический мир...

Все это уже много-много-много раз вам встречалось в других видеоиграх, например, в *Gex*. Где-то по тексту упоминались мини игры. Так вот, здесь героям

предстоит соревноваться с различными злодеями в гонке на время. Среди прочих наличествуют Гонка на Драконе, Полет на Луну (с ракетой на спине), Гонка по игрушечной фабрике и другие.

40 Мигов находится уже довольно длительное время в разработке. **Eurocom** же пытится вовсю, стараясь добиться небывалого уровня графического воплощения, и пока, похоже, компании это удается. К сожалению, сейчас мы можем только рассматривать немногочисленные фотографии и сказать что-то конкретное об игровом процессе не представляется возможным. Однако у проекта есть все задатки стать настоящим хитом, если только он, конечно, не будет задавлен собственной оригинальностью.



АВТОР: Дмитрий Поляков

ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РАЗРАБОТЧИК:	Enix
ДАТА ВЫХОДА	лето 1999

Star Ocean: The Second Story

олжен заметить, что **Sony** выбрала правильную стратегию, когда стала переводить все основные японские **RPG** для своей чудо приставки. Во-первых, большое количество людей выбрало эту платформу именно потому, что жанр ролевых игр так хорошо привился на **Sony Playstation**. Во-вторых, хорошие технические характеристики «серенькой коробочки» позволили разработчикам создавать все более совершенные в своем оформлении игры, в свою очередь, привлекая все новых и новых фанатов. Официально, таким образом, могу заявить, что **Sony Playstation** — приставка номер 1 для **RPG**.

Конечно, поистине достойных «ролевушек» не много, уверен, что все их знают в

лицо — *Final Fantasy VII, VIII, Wild Arms, Saga Frontier* и ряд других. Компания **Square** считается родительницей жанра как такового, речь, замечу, идет исключительно о приставочных ролевых играх, однако это не совсем так. В Японии пристрастия фанатов жанра разделились между той же **Square** и старейшей компанией **Enix**. Последняя же до сегодняшнего дня для **Playstation** ни одной **RPG** еще не издала. Все долго ждали появления очередной серии *Dragon Quest*, которая все никак не войдет в свою заключительную студию. Впрочем, к радости многочисленных поклонников, ожиданию пришел конец. И хотя представляя- мая в скором времени на суд общес-

твенности игра не имеет отношения к вышеназванному сериалу, она призвана утолить «голод» обожателей **RPG** от **Enix**.

Итак, игра называется *Star Ocean: Second Story*. Это просто огромное по своим пропорциям приключение, в котором сплатаются в причудливый сюжет множественные истории главных героев. Более того, у каждого персонажа будет свое миниатюрное похождение под названием *«Private Actions»* или «личное дело». Результат, полученный по выполнению этого «дела», влияет на возможную концовку игры, а их обещается целых **80!** Естественно, имея такое огромное количество возможных ис-

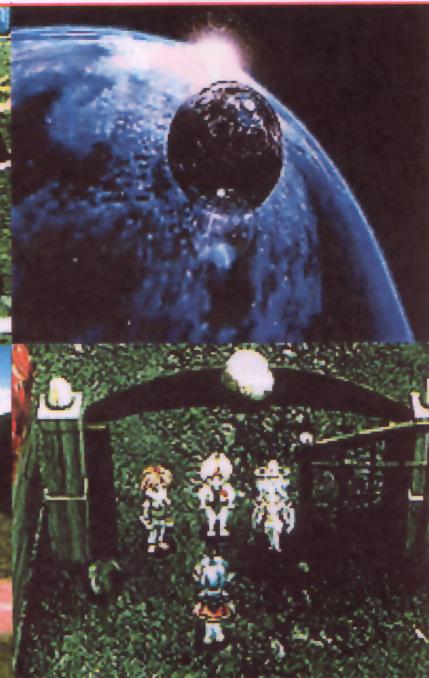


В РАЗРАБОТКЕ

ходов главного приключения, ожидается полная нелинейность сюжета, множество персонажей и обилие диалогов и сражений.

Похождения команды борцов за добро и справедливость займут не один час вашего свободного времени, игроку предстоит воспитать из героя и его верных друзей могущественных воинов и магов. Виртуальное «Я» может быть как мужского, так и женского пола, что, в свою очередь, будет влиять на врагов/друзей по-разному. Вы сами в воле выбирать, кто присоединится к компании главного героя, кем в конечном итоге станет и какие навыки и умения получит. Помочь в развитии персонажей должны специальные предметы, обмундирование и вооружение, часть которых игрок сможет сконструировать сам! В зависимости от наличествующих вещей, верные соратники смогут научиться писать, познают минералогию, научатся рисовать и тому подобное. Как же будет происходить производство предметов? При наличии специальных навыков у героев, таких как умение готовить, познания в алхимии, кузничном деле и других, а также различного сырья и материалов можно будет обеспечить группу мими разными вещами посмотрите сами. Профессии ваших друзей также определяют на возможную концепцию игры.

Система ведения боя также полностью переосмысливается разработчиками. При вычурная походовая система была заменена поедин-



ками в реальном времени. Пока, к сожалению, нельзя ничего сказать о том, как на деле происходит бой, поэтому остается ссылаться на обещания Enix. Как это теперь стало обязательным,рафика во время сражения полностью трехмерная, с большим количеством красивых полигонов, а герои способны толкать различные комбинационные атаки, при этом игроку золотится менять персонажей во время проведения поединка. Значит ли это, что в команде будет больше участников, и сможет реально принять участие во время сражения? Хотелось бы верить.

Можно уже сейчас начать предрекать игре большой успех, так как, если разработчики смогут воплотить все обещания, получится грандиозное во многих отношениях приключение. Сюжет и красивая графика, конечно, здесь стоит поставить во главу угла. Однако самым интересным моментом, без сомнения, является огромная «настраиваемость» *Star Ocean: The Second Story*. Пожалуй, нигде после *Final Fantasy Tactics* не было такого простора для всевозможных экспериментов над персонажами, а способность производства соб-

ственных предметов и вооружения лишь добавляют диверсификации в и так уже навороченный игровой процесс. Учитывая опыт Enix на ниве ролевых игр и успех сериала *Dragon Quest* (который, по мнению многих, даже лучше, чем та же *Final Fantasy*), хочется верить, что нас ждет настоящий необычная ролевая игра, которая займет достойное место на полке каждого любителя RPG.



АВТОР: Лев Платонов

Omega Boost



Как вы думаете, чем научная фантастика отличается от киберпанка? В научно-фантастических произведениях хорошие парни летают на классических звездолетах и скрушают каких-нибудь христоматийных Харконненов. А небритые персонажи из десятицентовых киберпанковских книжонок вешают себе на шею талисман в виде допотопной радиолампы, с кряхтением забираются в человечкоподобного робота и громят кого попало. Потому что они — панки!



Судя по всему, концепция киберпанка оказалась наиболее близка разработчикам из фирмы **Polyphony Digital**, которые уже обеспечили себе достойное место в истории видеоигр, создав нетленный **Gran Turismo**. И сейчас, в самый разгар работы над новой частью этих замечательных автогонок, ребята из команды Акиры Сато решили немного расслабиться и быстренько соорудить какую-нибудь простую и непрятязательную игру. Например, аркаду. И чтобы там робот-трансформер в космосе летал. И, главное, чтобы пиротехнических спецэффектов побольше было. Так и появилась на свет новая разработка от **Polyphony**, имеющая кодовое наименование **Omega Boost**.

Киберпанк — киберпанком, однако не стоит забывать и о материальной стороне дела. **Omega Boost** — достаточно высокобюджетный проект, денег на него затрачено немало, так что любители живописных аркад, скорее всего, останутся довольны. Сюжет новой игры незатейлив — главный

герой, профессиональный истребитель злобных негодяев, должен расстрелять как можно больше вражеских «шаттлов», космических баз и боевых звездолетов. Для выполнения этой благородной цели ему выдают космический корабль, который одновременно похож на Грендайзера и Робокопа, вручают мощный ионный бластер и отправляют куда-то в глубины дальнего космоса.

Теперь вы, подобно сильно модернизированному герою Джека Лондона, оказываетесь один на один с суровой стихией и могущественными врагами. От вас зависит судьба галактики, и все человечество с замиранием сердца наблюдает за вашими подвигами. В общем, все как обычно.

Новая разработка **Polyphony Digital** очень напоминает стандартную игру для аркадного автомата. Все те же полупрозрачные шарообразные взрывы, хард-рокающий саундтрек и прочие хрестоматийные атрибуты этого жанра. Конечно, фирменным коньком **Polyphony** была и остается броская и динамичная графика. Так что и на этот раз мы не будем разочарованы — чего-чего, а уж динамики в



Omega Boost хоть отбавляй. Герой игры оказывается в непроясненной и полностью трехмерной глубине космоса, где можно вращаться во всех направлениях и стрелять в любую сторону. Гудение двигателей, шипение лучеметов, гулкие взрывы, всяческий звон и треск — все это придает **Omega Boost** неподражаемое очарование. Если атмосфера зала игровых автоматов заставляет ваше сердце биться быстрее, то **Omega Boost** — это ваш выбор.

ЖАНР:	аркада, шутер
ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РАЗРАБОТЧИК:	Polyphony Digital
ДАТА ВЫХОДА:	осень 1999

Эта игра интересна еще и тем, что в ней объединяются восточные и западные тенденции в разработке видеоигр. Традиционный японский сюжет, столь характерный для мультфильмов в стиле «анима», прекрасно сочетается с чисто западным оформлением в стиле «Героя-оди-



ночки»: «Хьюстон, у нас проблема!» — «Да, сэр, сейчас я покажу этим парням, что такое настоящий рок-н-ролл!». И, соответственно, рок-н-ролл демонстрируется на полную катушку. Подобный ход, кстати, вполне характерен для «американского японца» Акиры Сато, который стремится к объединению рафинированной японской высокотехнологичности с западным стандартом «умеренной отрицательности» главного героя. Этот парень — не самурай, а ковбой. Поэтому **Omega Boost**, которая внешне напоминает космическую версию **Speedpower Gunbike**, по своей сути гораздо ближе для западного менталитета.

Эта довольно-таки симпатичная игра найдет достаточное количество поклонников и среди российских адептов **Playstation**. Зимою мы коротали длинные вечера за РПГ и квестами, но ведь впереди весна, а это — самое лучшее время для хорошего, шумного экшена или веселой аркады. Так что новая разработка **Polyphony Digital**, по моему мнению, должна привлечь к себе внимание игроманов, просыпающихся после долгой зимней спячки.



АВТОР: Александр Щербаков

ЖАНР: гонки на выживание
ИЗДАТЕЛЬ: Accolade
РАЗРАБОТЧИК: Pitbull Syndicate
ДАТА ВЫХОДА: осень 1999

Demolition Racer

Demolition Racer — это такое **Destruction Derby**, только образца 1999 года. И разработкой занимается не **Psygnosis** с **Reflections**, а **Pitbull Syndicate**, создатель знаменитой гоночной серии

Test Drive. Решение же соторвить

нечто в стиле знаменитого хита четырехлетней (или около того) давности было принято под давлением нескольких человек, недавно перебежавших в **Pitbull** из **Psygnosis**. Именно они ранее как раз и занимались разработкой обеих частей памятного автобезумия.

Demolition Racer просто изобилует различ-

ными видами соревнований, в которых вы сможете продемонстрировать все свои способности по уничтожению средств передвижения противника, а также показать навыки выживания в наиболее опасных условиях. Для бесчинств предложены шестнадцать заранее укрепленных и соответствующим образом подготовленных к состязаниям автомобилей, на которых вы и будете выступать в предварительно выбранной дисциплине. Таких дисциплин на данный момент известно целых пять штук, большинство из которых отличаются добрыми, невинными названиями: **Demolition Racing**, **Bowl Matches**, **Stock Car Racing**, **Last Man Standing** и **Suicide Racing**.



Так как основной смысл игры — раскурочивание автомобилей противника, то к самому процессу деформирования средств передвижения предъявляются и некоторые требования. И как-то даже некоторого реалистичности в этом деле хочется. **Pitbull Syndicate** все это прекрасно понимая (или делая вид, что понимает), доработал свой новый движок, в результате чего повреждения просчитываются в соответствии с реальной физикой. То есть если вы слегка задели крыло машины противника, то капот с крышей в неизвестном направлении точно не улетит. Деформация же автомобиля будет выглядеть очень и очень натурально. Короче, по заверениям **Accolade** и ее знаменитого разработчика, с графикой все будет в порядке. Куча спецэффектов, груды искореженного металла, полеты автомобилей в воздухе... и все это при, как минимум, **30 fps**. Старые фанаты **Destruction Derby** сядут с ума.



Saboteur

АВТОР: Алексей Ковалев

ЖАНР: 3D action/adventure
ИЗДАТЕЛЬ: Eidos
РАЗРАБОТЧИК: Tigon
ДАТА ВЫХОДА: осень 1999 г

Sабордный сюрприз готовит всем поклонникам жанра **3D action/adventure** небезызвестная компания **Eidos**. Причем, сюрприз в самом прямом смысле этого слова. Несмотря на то, что игра заявлена к выходу уже весной этого года, **Eidos** не

торопится приподнимать завесу секретности над своим новым детищем. Так что известно пока немногое. Главный персонаж игры — ниндзя (похоже, в последнее время **Eidos** испытывает слабость к представителям этой таинственной профессии), и, судя по названию, заниматься ему придется в основном саботажем. Хотя вряд ли дело ограничится только этим. Авторы обещают очень сильный и насыщенный событиями сюжет, сравнимый, разве что, с **Metal Gear**

или **Final Fantasy VIII**. А **Eidos**, обычно, пытается выполнять данные обещания (другой вопрос, что не всегда ей это удается). Так что уверен, нас ждет немало захватывающих приключений: встречи, разлуки, предательство, и уж наверняка не обойдется без спасения мира от очередной угрозы глобального уничтожения.

Про техническое исполнение пока что нет никаких точных данных. Однако, судя по скриншотам и заверениям разработчиков (как обычно, обещающих златые горы), нас ждет нечто весьма интересное. Хотя на данный момент говорить что-либо определенное еще рано. Ну что ж, остается только надеяться, что **Eidos** не подкачет. А мы, в свою очередь, будем сообщать вам о всех новостях, связанных с подготовкой **Saboteur** к выпуску.



GTA London

ЖАНР:
ИЗДАТЕЛЬ:
РАЗРАБОТЧИК:
ДАТА ВЫХОДА:

симулятор
Rockstar
DMA
лето 1999

Хриплый голос в телефонной трубке неприятно резал слух: — «Слушай парень, он узнал слишком много, а когда кто-то знает больше чем нужно это вызывает определенные осложнения. А осложнения это как раз то, что нам сейчас нужно меньше всего». — «И что вы хотите от меня?» — «Нам нужно чтобы этот парень замолчал... навсегда!» — «Сколько?» — «25 косых, после выполнения.» — «Меня устраивает.» — «Сговорились, но запомни если что пойдет не так ты в нашем списке следующий...» «Чертова английчане, могли бы и не предупреждать, не первый день в этом бизнесе» — подумал я и затушил сигарету о стенку телефонной будки вышел на улицу. Прохладный ветер дул мне в лицо приятно освежая и наполняя все тело какой-то неестественной легкостью. Хотя возможно это было вызвано не погодой, а выпитым накануне виски. Пройдя метров сто по прямой я свернул в спа-



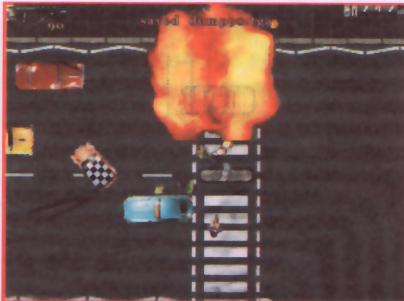
боосвещенный переулок, и через пару минут предо мной представилась небольшая автостоянка. Я тупо скользил взглядом по поблескивающим в свете придорожных фонарей лакированным бокам автомобилей высматривая что-нибудь подходящее. Эй, вы только посмотрите - Ягуар тип E! То, что нужно — подумал я подходя к иссиня-черному приземистому автомобилю. Около трех минут ушло чтобы расправиться с противоугонной системой и дверным замком. «Надо же, сколько лет пытаются спрятаться с автомобильными ворами а толку, похоже, как не было так и нет» — думал я возясь с замком зажигания. «Ага, кажется есть!» — мотор чихнул и зашелся ровным гулом. Что ж пора за работу.



Бешено взревев двигателем и оставляя за собой в воздухе запах паленой резины черный Ягуар стремительно растворился в быстро сгущающихся сумерках лондонской ночи...

Итак свершилось! Беспредел на дорогах вернулся на PlayStation в новой игре от RockStar — GTA London. Троекратное ура! Уверен этого события с нетерпением ждали все поклонники оригинальной GTA, которая, несмотря на все свои достоинства, за прошедший год слегка приелась и уже успела набить оскомину. К счастью, ждать осталось недолго, GTA London уже вышла на PC, а версия для PSX близка к завершению. Итак что же мы увидим?

Для начала небольшая ложка дегтя. Увы, London вовсе не GTA2, как многие могли подумать, а всего лишь набор дополнительных уровней (или add-on), но менее интересной игры от этого, конечно же, не стала. Игровое действие на сей раз развернется в Лондоне 60-х годов (похоже мода на эпоху дико докатилась и до PlayStation). И ребята из Rockstar уделили немало време-



ку времени автомобилям и даже английская мафия (сменявшая американскую на посту главного работодателя).

Игровой процесс по сравнению с предыдущей частью не претерпел никаких существенных изменений. Вы по-прежнему выступаете в качестве начинающего автомобильного вора пытающегося сделать карьеру на скользкой дорожке теневого бизнеса. Работодатели как обычно связываются с вами по телефону, любую машину как обычно можно угнать, а полиция, опять-таки как обычно пытается вам всячески помешать. Однако кое-какие изменения все же есть. Прежде всего практически полностью поменялся парк автомобилей. На смену монстрам современного автомобилестроения в GTA London пришли автомобили 60-ых. Из прошлой части игры уцелели только Bug и Jugular E-type, но зато появились знаменитые двухэтажные лондонские автобусы и не менее знаменитое лондонское такси. На ряду с автопарком полностью изменилось и музыкальное оформление. Вместо незатейливого хип-хопа и канти-вестерна звучавшего в первой части игры нас ждет попурри составленное из музыкального оформления к итальянским порнофильмам 60-ых. Не знаю как вас, а лично меня это весьма заинтриговало.

А вот графика осталась практически неизменной. Графический движок используется тот же, что и в GTA. Правда было исправлено несколько мелких недочетов и переработан алгоритм управления камерой (хотя он и без того был неплох).

Что ж судя по всему нас ждет неплохое развлечение. И хотя особым откровением GTA London конечно же не станет взглянуть на творение Rockstar будет весьма интересно.



ни созданию соответствующей атмосферы. Все в GTA London призвано окунуть вас в давно ушедшую эпоху всеобщего братства и любви (make love, not war): музыка, соответствующие данному отрез-



АВТОР: Алексей Ковалев

Grandia

едавно американское отделение фирмы **Sony Computer Entertainment** сделало заявление, которое наполнило радостью сердца всех любителей RPG для **Playstation**. Справедливость восторжествовала: **Grandia**, величайшая из всех ролевых игр для **Sega Saturn**, скоро будет портирована на **PSX**. Конечно, слово «портирована» несколько коробит слух, к тому же версия этой игры для **Saturn** появилась на рынке больше года назад, а в настоящее время уже почти готова **Grandia 2** для сеговской флагманской модели **Dreamcast**.

Но все это мелочи. Если быть искренним, то **Grandia** является столь же классической и уважаемой RPG, как, например, **Final Fantasy**. В середине прошлого года, когда впервые возник слух о возможном переносе **Grandia** на платформу **Playstation**, мало кто из игроков поверил в реальность подобного предприятия. Причина была в том, что **GameArts** предельно насытили **Grandia** красочными текстурами, которые требуют значительного количества специальной памяти. **Saturn** способен оперировать с очень большими объемами текстур, а **Playstation** обладает меньшей текстурной памятью. Однако новейшие технологии позво-



волили разработчикам оптимизировать графическое решение игры, в результате чего невозможное стало возможным. Пятого февраля этого года **SCEA** официально заявило о том, что PSX-версия игры **Grandia** появится на прилавках американских магазинов в конце весны — начале лета.

Игра повествует о приключениях пятнадцатилетнего Джастина и его друзей, Сью и Фини, которые должны противостоять планам грозного генерала Баала, стремящегося захватить секреты Древней Рассы. Эта раса, много лет назад правившая миром, открыла секре́т трансформации физического тела в чистую мысль. В результате, все Великие Древние превратились в густки разума и улетели в неизвестном направлении. Но в столице их государства, которая называется Аренто, еще остались некие рукописи и талисманы, которые могут приподнять занесу тайны над великим знанием и, соответственно, открыть изумленному взору исследователя

Тайные Доктрины Великих Предков. В общем, стиль у **Grandia** столь же высокопарен, как и у **Final Fantasy 7**. Фэнтези, она и на **Saturn**'е — фэнтези. Но, в отличие от мрачноватого мира **Final Fantasy**, **Grandia** проникнута светлым и радостным духом. Основной конек **GameArts** — это тщательная проработка характеров персонажей. Герои **Grandia** обладают яркой индивидуальностью, они ничуть не напоминают туповатых и ограниченных персонажей большинства консольных RPG. К тому же, пресловутое обилие текстуры делает игру очень живописной. Города отличаются разнообразием архитектурных стилей, причем все, даже самые мелкие, детали графики прописаны очень скрупулезно. Люди, игравшие в **Grandia** на **Sega Saturn**, утверждают, что в этой игре можно просто гулять по городу и разглядывать архитектуру, дескать, одно это уже доставляет эстетическое удовольствие. По правде говоря, лично я сомневаюсь, что консольная RPG вообще может доставлять эстетическое удовольствие. Этую мысль я неосторожно высказал в одной авторитетной PSX-телеконференции, после чего местные знатоки сказали мне, что ничего более эстетичного, чем

ЖАНР: RPG
ИЗДАТЕЛЬ: SCEA?
РАЗРАБОТЧИК: GameArts
ДАТА ВЫХОДА: 1999



Grandia, я никогда в своей жизни не видел и вряд ли увижу.

Как бы то ни было, **Grandia** — это сложная, многоуровневая и масштабная игра. Вам потребуется потратить более шестидесяти часов чистого игрового времени на ее прохождение, за вычетом тех двух часов, которые потребуются на выяснение основных принципов существования в этом фэнтезийном мире. Графика в игре почти полностью трехмерна, так что вы сможете поворачивать камеру в полном соответствии со своими художественными запросами. К тому же своеобразный поворот камеры может помочь обнаружить ценный бонус, который не был бы виден с обычной точки зрения. Двухмерная графика в **Grandia** применяется только в батальных сценах. Немного от **Square**'ской Active Battle System, немного — от **Lunar**, и мы получаем весьма неплохую схему ведения боя. Вид сверху, псевдо-реальное время — в общем, все как обычно. Скоро **Grandia** появится и у нас, и уже этим летом поклонники RPG испытывают, каково это — быть пятнадцатилетним борцом со злом в хорошо прорисованном трехмерном мире.



АВТОР: Дмитрий Попюхов

ЖАНР:
ИЗДАТЕЛЬ:
РАЗРАБОТЧИК:
ДАТА ВЫХОДА:

Гонка
Activision
Neversoft
Осень 1999

Tony Hawk's Pro Skater

Aоска на колесиках, она же скейтборд, очень модное развлечение, а теперь еще и популярнейший вид спорта. Ставшая неотъемлемым атрибутом уличной культуры, она навсегда изменила жизнь молодежи... Только вот чего-то с компьютерной реализацией до недавних пор было плоховато. Ну не удавалось разработчикам виртуализировать такое, кажется, нехитрое приспособление, как скейт. На сегодняшний день владельцы **Sony Playstation** не могут похвастаться наличием хотя бы одной хорошей игры на эту тему. Однако, это совсем не значит, что никто не пытается изменить ситуацию. **Electronic Arts** выпустили недавно **Street Sk8ter** (автор не описался, просто в Штатах теперь модно писать **sk8ter**), **Take Two** тоже силился что-то подобное извязять, но нашего самого пристального внимания заслуживает, пожалуй, творение **Activision** под названием **Tony Hawk's Pro Skater**. Кто такой этот Тони Хок, спросите вы меня? Боюсь, что биографии и перечня наград не смогу привести, отмечу лишь, что это ныне здравствующий чемпион по скейтбордингу. Разработку ведет компания **Neversoft**, несомненно известная вам по игре **Apocalypse**. В процессе творения программисты пытаются

поставить себя на место, а точнее на доску, и таким образом передать эти ощущения, чтобы заставить и нас почувствовать себя настоящим скейтбордистом.

Но, возможно, самый заслуживающий внимания момент — это «мир», где проходят соревнования. Разработчики создают настоящий рай для фанатов доски на колесиках — на вашем пути встретятся любимые всеми скейтерами препятствия и «зоны действия». Всего обещают «проложить» десять трасс, среди которых вы найдете парки, крутые спуски и улицы, не стоит, конечно, забывать и о привычном **half-pipe**.

Самые же захватывающие дух (и взгляд) уровни проходят по городским улицам. Игровому предстоит прокатиться по торговому центру, школьному двору и через центр города, при этом трассы абсолютно не линейны. На пути прячется большое количество секретов, всевозможных хитрых способов сократить путь, трамплинов и всяких прочих интерактивных препятствий — любая поверхность покорится колесикам вашего верного скейта.

В Торговом центре можно съехать прямо по эскалатору! КРУТО! Там же располагается огромный макет динозавра — едем вниз по его хребту! В школьном же дворе ровные газоны, с расположенными на них лавочками, а также парочкой бас-

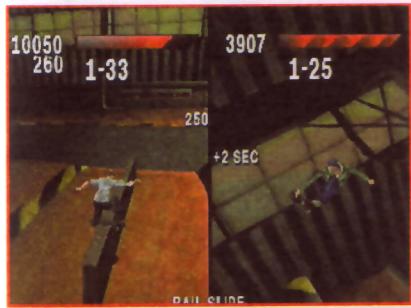


сейнов, создают идеальный полигон для показа многочисленных трюков (о них чуть позже).

Здесь самое время поговорить об управлении. В играх такого плана всегда остро стоит проблема совмещения четкого и отзывчивого контроля при перемещениях из точки А в точку Б и возможности выполнения многочисленных трюков. Удачного решения этого вопроса смогли достичь лишь разработчики одной небольшой японской компании **Nintendo**, автор имеет в виду аркадный симулятор сноубординга **«1080»**. С другой стороны, **EA** выпустила свой **Street Sk8ter**, который пока единственный представитель гонок на «колесных досках» для **Playstation**. Выполнение обилия трюков не вызывает никаких проблем, ибо управление слишком упрощено. Таким образом, **Neversoft** вынуждены были ориентироваться на эти две игры в достижении идеальной реализации контроля над скейтбордом. И ребята великолепно справились! Более интуитивное и четкое,



чем в **1080**, управление заслуживает всяческих похвал. Система трюков весьма сложна, однако, нет ничего такого, с чем бы вы не справились через полчаса тренировок. Любое движение, любой «маневр» выглядят на пять с плюсом — используется технология **motion-capture**. Как уже говорилось, требуется немного умения, чтобы выполнить всевозможные трюки — одной кнопкой контроллера не отделешься. Комбинации начинаются с **L** и **R**, за которыми следует еще ряд нажатий клавиш, заканчивающихся в результате прыжками, поворотами и другой акробатикой. Но развлечения на этом не заканчиваются — в **Tony Hawk's Pro Skater** наличествует ставший уже обязательным режим игры **vдвоем!** Экран при этом делится пополам



— никакого торможения графики, воистину приятный момент и комплимент разработчикам. **Neversoft** сделали несколько режимов, где вы сможете посоревноваться с товарищем. Это и обязательные гонки на время, за очками, а также соревнования по выполнению трюков. Такое внимание к держателям двух контроллеров заслуживает всяческого одобрения. Но и один в поле воин. Кроме самых обычных есть и так называемый режим Карьеры. Здесь игроку предстоит принять участие во множественных заездах, запрыгах и по-



добных видах развлечения, стоя на доске, в погоне за титулом лучшего скейтбордера. В результате может и о вас игру сделают? Ладно, все, наверное, уже стало ясным с игровым процессом, поговорим-ка лучше о графической стороне **Tony Hawk's Pro Skater**. Визуальная часть опять-таки превзошла все ожидания. Разработчики не жалели времени и сил, снимали с помощью технологии **motion capture** настоящих скейтеров, в особенности Тони Хока. В результате, выбирая своего героя, игрок получит возможность побывать в шкуре самого чемпиона, выполнить множественные, характерные для него специальные движения и трюки. В ролях остальных персонажей также фигурируют различные известные спортсмены (бординг-спортсмен). Процесс создания вашего виртуального «Я» заслуживает отдельного упоминания. Для начала была создана полигонная модель скейтера. Затем на нее натянули «кожу» — единую текстуру, которая, словно облегающее трико, покрывает персонажа. Учитывая большое количество трюков, удивительно, насколько детально разработчики смогли показать происходящее — каждый прыжок, падение (включая сломанные руки/ноги) и прочие успехи или несчастные случаи показаны во всех красках. Короче говоря, реалистично и захва-

тывает дух. С другой стороны, при всей правдоподобности изображения персонажа и уровней, оформление заставок, менюшек выполнено в мультипликационном стиле.

Работа камеры заслуживает отдельного разговора. Ведь всем давно уже известно, что именно этот аспект трехмерных, да и вообще всех новейших игр доставляет самую большую головную роль. То точка обзора за происходящим зафиксирована, но как-нибудь неудачно, лишая возможности наблюдать за действием; то мечется как сумасшедшая, застывая во всяких немыслимых по своей неудобности местах, заставляя начисто забыть об игре и сосредоточить все свое внимание на том, как эту чертову камеру вернуть на более или менее приемлемое место. Кошмар! В **Tony Hawk's Pro Skater Neversoft** выбрали свободно перемещающуюся точку обзора, которая следует за вашим виртуальным воплощением, особо отслеживая трюки или падения — самые эффективные моменты. Если вдруг скейтер попадает в людскую гущу, камера быстро переместится так, чтобы вы ни на секунду не потеряли спортсмена из виду. При выполнении какого-нибудь красивого маневра действие показывается широким планом, дабы игрок во всю смог бы насладиться моментом. Отличная работа.

На сегодняшний день игра выглядит более чем привлекательно, а отличная графика и необычность представленного вида спорта лишь подогревают интерес к проекту, ведь, согласитесь, скейтбординг на **Playstation** пока еще в новость. **Tony Hawk's Pro Skater** должен появиться на прилавках США уже в сентябре этого года, ну а европейская версия, как водится, чуть позже.



ShadowMan



ShadowMan (дословно переводится как человек-тень) — очень популярный персонаж в англоязычном мире. Он является героем популярных комиксов. Он такой же известный как Человек — Паук или Бэтмен. К сожалению в России о нем мало кто слышал, так как у нас традиция комиксов почему-то не прижилась.

Героев комиксов среди игр уже достаточно много. Например, на вопрос, сколько игр вышло в свет, где главным героям является Бэтмен, ответить достаточно сложно. Супермэн, Человек-Паук и даже *Turok* — это все то же персонажи из комиксов.

Таким образом, для игры **ShadowMan** компания разработчиков уже получила готовый сценарий и основные жанровые наработки. Согласно легенде жрецы Вуду посадили Маску Духов в грудь Майку Ле Рою после того как он «умер». Но Майк оказался не так прост. За счет ритуала жрецов он обрел способность использовать заклинания черной магии и перемещаться между миром живых и миром мертвых. Затем он выясняет, что во всей этой истории большое значение имеют знаменитые серийные убийцы, которые уже давно погибли.

обзор



Syphon Filter.....	036	Oddworld:
Pet in TV.....	038	Abe'sExoddus.....
Monkey Hero.....	040	Rally Cross 2.....
Premier Manager Ninty Nine.....	042	Tank Racer.....

5 2 8

ОБЗОР

АВТОР: Алексей Ковалев

Syphon Filter

ынешний апрель ознаменовался не только пробуждением и освещением природы, все прогрессивное человечество также отметило выход европейской версии нового шпионского боевика — **Syphon Filter** от компании **989 studios**. И

хотя на самом деле игра вышла не в апреле, а немного раньше, отметить это событие сейчас нам ничто не мешает. А даже наоборот, погожие апрельские деньги только способствуют подобному времяпрепровождению. По крайней мере мы в редакции решили именно так и, набрав всяких пивобезалкогольных чипсов-снекеров на целый день, уселись за нашу боевую офисную **PlayStation**. Но просто так развлекаться нам, естественно, не позволило обостренное чувство журналистского долга, и поэтому после краткого совещания было решено отрядить человека для освещения данного события (выхода игры) на страницах нашего журнала. Причем под освещением подразумевалось вовсе не беганье по комнате с фонарем и журналом в руках, как могли подумать некоторые оригиналы, а написание по этому поводу статьи. И, как вам, наверное, уже стало понятно, выбор пал на меня. Так что, собрав остатки своей слабой воли в кулак и стараясь не смотреть на манящие картины находящейся в самом разгаре вечеринки, я отправится домой писать эту статью. Итак, печально известная своей криворукостью и халатным отношением к разрабатываемым и издаваемым играм американская компания **989 studio** решила порадовать обладателей **PlayStation** очередной попыткой сделать нечто оригинальное из обычного трехмерного боеви-



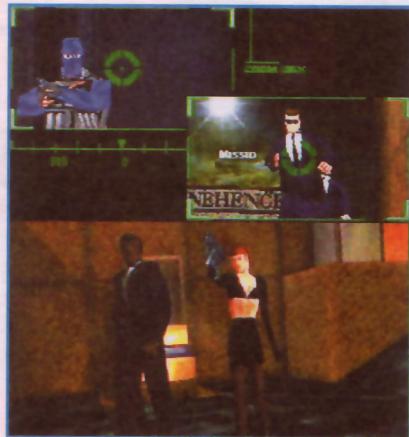
ка на этот раз путем скрещивания **Tomb Rider**, **Golden Eye** и **Metal Gear**. И, что интересно, ей это почти удалось. По крайней мере конечный результат вышел вполне удобоваримым и конкурентоспособным. Конечно, полной оригинальности, несмотря на все попытки **989 studio**, достичь не удалось, но кое-какие шаги на пути к этому все же заметны. Что лично меня весьма обнадежило и наполнило верой в возможное перерождение данной команды.

Ну что ж, пожалуй начнем. Для начала немного о том, кого и зачем нам придется изничтожать. Сюжетная линия **Syphon Filter** довольно сильна, хотя и не отличается особой оригинальностью. Вы играете роль Габриэля Логана (**Gabriel Logan**), оперативника таинственного правительства агентства, о котором практически ничего неизвестно за исключением местоположения (да и то весьма приблизительно) — Вашингтон, округ Колумбия. Однако местонахождение и название агентства для нас дело далеко не главное и большого значения в развитии нашей истории не имеют, ключевая роль в повествовании досталась террористам. Да-да, опять террористы, опять всех подряд терроризи-

ЖАНР:	3D action/adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РАЗРАБОТЧИК:	989 studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1	
АЛЬТЕРНАТИВА	Metal Gear Solid, Tomb Raider 3

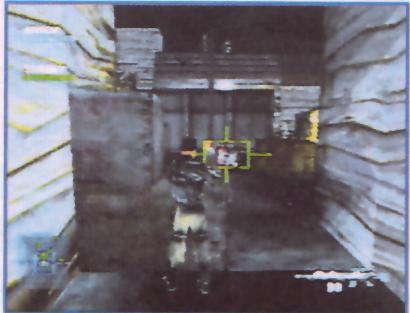


руют и опять нам их придется остановить. Итак, некоторое время назад в агентство, на которое работает Логан, стали приходить пугающие сообщения — кто-то проводит в странах третьего мира испытания нового биологического оружия — вируса под названием **Syphon Filter**. Десятки невинных людей пали его жертвой, но, несмотря



на все старания установить, кто конкретно стоит за этими испытаниями, не удалось. А спустя какое-то время подобные инциденты сами собой сошли на нет и прекратились. Установилось временное затишье, но, увы, совсем недолгое. Террористы снова взялись за дело, и теперь их мишень уже не какая-нибудь деревенька, затерянная в африканских джунглях, а самое сердце Америки — Вашингтон. И нашей задачей будет остановить террористов, спасти город и выяснить, кто стоит во главе всего этого беспорядка.

По мере прохождения игры вам будут открываться все новые и новые факты, которые постепенно сложатся в единую кар-





тину всеобщей коррупции, предательства и глобального заговора. В общем, весьма забавно.

Теперь о том, как это воплощено в жизнь. Игровой процесс довольно интересен и является собой некую смесь *Tomb Rider* и *Metal Gear*. Вы передвигаетесь по игровому миру, отображаемому в перспективе сзади сверху (а-ля *Tomb Rider*), отстреливая врагов и попутно выполняя всевозможные задания. При этом миссии, которые вам придется выполнять, достаточно разнообразны и не следуют (ну, вообще-то, следуют, но далеко не всегда) классической фабуле, встречающейся в большинстве игр подобного жанра: доберись до конца уровня и замочи главного плохого-парня. К примеру, на одном из этапов вам надо будет отыскать установленные террористами бомбы, а затем сопроводить к ним бригаду саперов. А на следующем придется проследить за подозреваемым в музее. Что, к слову сказать, не так уж и просто. Очаг культуры под самую завязку набит агентами врага, которые, завидев представителя закона, отнюдь не кидаются навстречу с распластанными обятиями, а начинают визжать, палить во все стороны и вызывать по радио подкрепление. А этого допустить никак нельзя, если объект слежки услышит хоть какой-нибудь шорох, вас немедленно обнаружат, и задание будет считаться проваленным. Вот и приходится передвигаться осторожненько, врагов отстреливать из пистолета с глушителем и только после того, как они окажутся вне поля зрения по-

дозреваемого. Но на этом ваши неприятности не кончаются. Некоторые из него-дяев носят бронежилет, и, чтобы убить подобного товарища, нужно либо всадить в него 20-30 патронов, либо исхитриться попасть ему прямиком в голову. При этом враги довольно умны, поодиночке в бой стираются не ввязываться (чуть что, поднимают шум и зовут на помощь всех негодяев в округе), умеют прятаться от выстрелов, а при случае не прочь кинуть в ваше убежище из-за угла гранату другую. В общем, искусственный интеллект на высоте. Единственное, что меня немного расстроило, так это полное неумение компьютерных оппонентов хоть сколько-нибудь метко стрелять. Враги беспорядочно палят куда попало без всякой системы, хотя, надо признать, подобная методика тоже дает результат. Однако порой можно спокойно пройти сквозь целую аллею, усаженную вражескими снайперами, не получив ни одного попадания. А в целом игра довольно реалистична. То есть, к примеру, без бронежилета ваш герой вряд ли выдержит больше одного-двух попаданий, заметившие вас враги вызывают помочь по радио, а оружие нужно время от времени перезаряжать.

РЕЗЮМЕ

Довольно неоднозначная игра, но при этом обладающая определенным шармом и весьма увлекательная. В общем, лакомый кусочек для всех любителей 3D Action уставших от повального единобразия жанра и ищащих чего-нибудь свеженького.

8.0

Кстати об оружии, арсенал средств уничтожения доступных вам в *Syphon Filter* воистину заслуживает уважения: пистолет с глушителем, штурмовая винтовка, дробовик, гранатомет, снайперская винтовка плюс всякая мелочь типа гранат, а для фанатов изощренного убийства имеется разновидность снайперской винтовки с тепловизионным прицелом и электрошоком. А если бы вы только увидели весь этот набор в действии, вот уж где весельчики из **989 studios** оторвались по полной программе, такое изобилие насилия я видел разве что в *Apocalypse*. В общем, умирают в игре много, изощренно и, главное,



красиво. При разработке *Syphon Filter* была применена система **Motion Capture**, так что батальные сцены порадуют вас реализмом не хуже чем последний Спилберговский опус — Спасая рядового Райана. Вообще, техническое исполнение *Syphon Filter* на высоте. Графический движок силен и поддерживает большинство из модных ныне наворотов: разноцветное освещение, свет и тени, просчитываемые в реальном времени, и т.п. При этом скорость обновления графики довольно приличная, и явных случаев торможения за все время игры я (слава Богу) так и не обнаружил. Правда, порой встречались досадные случаи клиппинга (проникновения одного жесткого объекта в другой), но на фоне всех прочих достоинств эта погрешность разработчиков выглядит вполне простительно.

По поводу звукового оформления сказать что-нибудь определенное не могу. Тут уж исключительно дело личного вкуса — либо понравится, либо нет, третьего не дано, но, надо отдать должное, звук выстрелов выполнен просто потрясающе.

Ну что ж, как говорится — настало время собирать камни. В целом, несмотря на определенные недостатки (впрочем, довольно малочисленные), игра определенно удалась и вполне сгодится как возможный вариант досуга на вечер-другой. Причем, поверьте, вам вряд ли придется пожалеть о сделанном выборе. В общем, идеальный продукт для любителей «активного» отдыха.



Pet in TV

0 феномене тамагочи можно рассуждать долго. Является ли он симптомом повышенной ранимости современного человека, которому необходимо, чтобы кто-то в

нем нуждался, или же это зловещий призрак виртуальной, призрачной, ни к чему не обязывающей любви, порожденной и обитающей в блестящих микрочипах и исчезающей с нажатием одной лишь кнопки? Может быть, тамагочи — тревожный провозвестник безрадостного будущего планеты Земля, чья природа безжалостно и опрометчиво уничтожается каждый день, где не останется никого, кроме закованных в защитные скафандры людей (или киборгов?) и их виртуальных друзей и спутников? Вполне возможно, что это свидетельствует о... Однако хватит филосовствовать, у нас на повестке дня стоит конкретный вопрос — что готовит Sony на этот раз? Нам-то это уже очень хорошо известно, осталось рассказать вам!

Pet in TV — новая разработка от Sony, которую вкратце можно охарактеризо-

вать как «тамагочи на Playstation». А если еще точнее — то в вашем телевизоре. Итак, игра начинается с того, что вы выбираете себе подопечного, точно так же, как вы выбирайте между динозаврами, собачками и инопланетянами в обычных тамагочи. Правда, на этот раз это некоторые веселые роботы, отличающиеся в первую очередь характерами.

Здесь вы точно отыщете того самого питомца, о котором давно мечтали: можно командовать покладистым и легко управляемым, можно — честным и спокойным, нежным и осторожным,

РЕЗЮМЕ

Разработчики сумели синтезировать очень удачную и, несомненно, увлекательную модель «друга в телевизоре».

7.0

рожным, немного бесшабашным и эксцентричным и, в конце концов, смешливым и жизнерадостным. Выбрав близкого вам по «душевному» (хе-хе) складу робота, вы попадаете прямо в огромный мир **PIT**, состоящий из островов, соединенных между собой переходами и телепортаторами. Ваш герой обитает на центральном острове, где находится его своеобразное пристанище. Именно там вы обнаружите некую компьютерную систему помощи, которая на первых порах станет вашим незаменимым помощни-

ЖАНР:

интерактивное развлечение

ИЗДАТЕЛЬ:

SCEE

РАЗРАБОТЧИК:

Sony

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1



ком и даже в какой-то степени руководителем (какая драматическая система отношений: компьютер — вы — ваш компьютерный герой). Без этого **AI-helper**-а вы не сможете ни полностью восстановить физическое состояние **PIT**-а, ни налормить его, ни успокоить. Потом вы научитесь делать все это почти что сами, но компьютерный командр все равно останется необходимым.

Итак, вы путешествуете вместе с вашим роботом по островам, где он встречается с самыми разными препятствиями, объектами и даже с существами, населяющими этот огромный мир. Как и любой малыш, ваш **PIT** активен (в меру своего темперамента) и проявляет естественное любопытство по отношению ко всему окружающему. Помочь ему сориентироваться, найти правильное применение всем этим объектам и в конце концов стать максимально самостоятельным — ваша главная задача. Вместе с роботом вы будете таскать камни, ломать заборы, общаться с зелеными цыплятами, решать паззлы и делать многое другое.

Графическое оформление игры вполне соответствует содержанию: красочно, весело, трехмерно, просто, с большим вкусом. Мультипликационные традиции, соблюденные здесь, хорошо вписываются в общую атмосферу **Pet in TV**.

Sony удалось создать нечто вполне оригинальное для **SPS**. Сосредоточившись на процессе взаимоотношений между игроком и его героем, разработчики сумели синтезировать очень удачную и, несомненно, увлекательную модель «друга в телевизоре». **Pet in TV** рекомендуется всем фанатам тамагочи!



Ассоциация по борьбе с компьютерным пиратством

**Компьютерное пиратство преследуется ЗАКОНОМ РФ
По итогом ушедшего года борьба с пиратством
приобрела более масштабную форму:**

- изъято контрафактной продукции - более 700 000 нелегальных копий
- проведена огромная профилактическая работа
- наработана практика ведения судопроизводства по авторскому праву
- привлечены к уголовной и административной ответственности 168 человек - нарушителей авторского права



www.elspa.ru

АВТОР: Алексей Ковалев

Monkey Hero

ЖАНР: 3D action\adventure
 ИЗДАТЕЛЬ: Take2
 РАЗРАБОТЧИК: Blam!
 АЛЬТЕРНАТИВА: Brave Fencer Musashiden
 КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

рошка сын к отцу пришел и спросила кроха, — **Monkey Hero** хорошо?

— Очень, очень плохо!

Именно так, перефразируя слова В.В.Маяковского, можно было бы начать (и сразу же за-кончить) эту статью, а высвободив-

шееся место отдать под что-нибудь бо-лее стоящее. Однако журналис-тский долг обязывает. Что ж, придется писать.

Итак, в длинном ряду про-вальных проектов на **PlayStation** очередное (и явно не последнее, к со-жалению) пополнение на этот раз от компании **Take 2** — **Monkey Hero**. Проект, призванный, по глобальному

замыслу создателей, объединить в себе все лучшие элементы action, adventure и RPG игр, не только не оправдал воз-ложенных на него надежд, но и явно пре-тендует на место в первой десятке самых неудачных игр этого года. А начиналось все так хорошо. Полтора года назад, когда вышеупомянутая компания **Take 2** впервые анонсировала **Monkey Hero**, все выг-лядело более чем замечательно. Ориги-нальный сюжет, базирующийся на китайской мифологии (что, согласитесь, не так уж и часто встречается на PSX), колорит-ный главный герой и довольно оригиналь-ный игровой процесс и т.д. и т.п. В общем, как обычно, были обещаны златые горы. И, что самое интересное, верилось ведь! Даже несмотря на то, что разработчиком выступила никому не известная компания **Blam!** Для которой **MH** вообще стала пер-

вой пробой пера в создании игр. Хотя сказать, что **Blam!** является новичком на рынке видеогр, было бы неправдой. До этого компания длительное время консультиро-вала игровые компании по техническим вопросам, а в эпоху 16-ти битных приставок являлась одним из крупнейших разра-ботчиков инструментария для создания 2D игровых миров. Так что начальный потен-циал у **Monkey Hero** был довольно вели-к. Другое дело, что воспользо-ваться им с умом ни **Blam!**, ни их продюсеры из **Take 2** так и не смогли. И это вовсе не го-лословные утверждения (хотя, видят Бог, я бы хотел, чтобы это было так), читайте дальне и убедитесь сами.

Начну, по привычке, с сюжета. В основе лежит (как уже упоми-налось выше) серия восточных легенд о царе обезьян (в Китае носящем имя **Song Wu Kong**, а в Японии более извес-тного как **Songoku**). Вообще, царь обезьян довольно популярный на востоке эпос. Первые письменные упоминания о нем встречаются еще в старинных записях буддийских монахов, да и в наши дни чудо-обезьяна не остается без внимания. Японцами было отснято несколько ани-мешных мульт-сериалов, выпускается се-рия комиксов и т.п. Так что появление ви-деоигры напрашивалось само собой. Тем более, что обезьянин царь фигура весьма колоритная и обладает для этого всем необходиым: бессмертие, магический посох, умение по своему желанию изме-нять свой рост и, самое главное, потря-сающая способность постоянно влипать во всевозможные переделки. К тому же дан-

ный эпос, в отличие от многих других, вов-се не зануден, динамичен и обладает не-вероятным комическим потенциалом. К сожалению, ни малейшего следа юмора и динамики, присущего литературной ос-нове, вы в творении **Blam!** не найдете. Так извратить хорошую сюжетную основу могли только американцы. В итоге вместо качественного сюжета, который по дру-жным заверениям **Blam!** и **Take 2** должен был затмить **Final Fantasy VII**, мы полу-чили нечто, достойное разве что стать осно-вой для очередной серии **Beavis & Butt-Head** (кстати, в отличие от **MH** мною горя-ко любимого). Итак, наша реальность делятся на три разных мира, находящихся



между собой в состоянии полной гармо-нии: мир людей, мир снов и мир кошмаров. И вот некто по имени **Nightmare King** (повелитель мира кошмаров) решает нарушить установившееся равновесие между тремя мирами и превратить их в один бесконечный кошмар. Но тут, откуда ни возьмись, появляется царь обезьян, трах-тарах, ба-хух, зло (стараниями иг-рока) повергено, все такое и типа того... (хотя вряд ли у кого-либо из вас возникнет желание одолеть этот опус до конца). Ей-



ОБЗОР



богу, из эпоса с многовековой историей можно было святыни что-либо более толковое. Ну да ладно, шут с ним, с сюжетом была бы хоть игра стоящая. К сожалению, и эта вершина оказалась для **Blam!** неподъемной. Игровой процесс представляет собой сплошное мучение. Огромные, уродливые миры, заставляющие часами бесплодно блуждать в поисках ключа для



какого-либо замка, а потом в течение не меньшего времени пытаться вновь отыскать ту самую дверь, для которой вы с таким превеликим трудом раздобыли этот проклятый ключ, — скучно. Головоломки по большей части тупы, встречаются редко и не заслуживают особого внимания. Враги же просто ужасают, к сожалению, в худшем смысле этого слова. Дизайн персонажей вызывает лишь недоумение. Как вам, к примеру, нечто напоминающее помесь здоровенной книги с вафельницей и к тому же зеленого цвета? Полный кошмар! И добавьте к этому практически полное отсутствие даже намеков на какой-либо интеллект. Неприятели просто бегут на вас, сломя голову и не обращая внимания на препятствия, вследствие чего имеют устойчивую тенденцию застревать в предматах обстановки. Единственное, что заслуживает хотя какого-то внимания, это боссы. Среди них действительно попадаются весьма забавные экземпляры. Но они (боссы), к сожалению (а может, и к счастью), довольно просты в прохождении и вряд ли задержат надолго даже начинающего игрока. Ах да, чуть не забыл, перио-



дически вам будут встречаться персонажи, с которыми можно поговорить. Правда, диалоги отличаются незамысловатостью и ничего особо интересного вам не сообщают, но зато позволяют вдоволь попрактиковаться в изучении иностранных языков. Вот ведь, воистину, нет худа без добра. Чрезмерная простота диалогов в **Monkey Hero**, на которую так грешат наши зарубежные коллеги, на деле может сделать игру более доступной для российского рынка. Что ж, это была капля меда, а теперь придется вернуться и выкушать оставшиеся полочки детя. Сказать, что в **MH** проблемы с управлением, значит не сказать ничего. Распределение функций по клавишам неудобно (хотя, при желании, конечно, можно привыкнуть ко всему), реакция на команды не просто медленная, а очень медленная. Причем ситуацию не исправляет даже включение аналогового режима. А если добавить к этому еще и проблемы вашего персонажа при взаимодействии с окружающим миром, вы сможете в полной мере оценить ожидающий вас кошмар. К примеру, вы запросто можете упасть в пропасть, находясь за полметра от обрыва, или же непонятным образом стукнуть какого-либо врага (но чаще случается наоборот), хотя будете находиться в твердой уверенности, что он (враг) находится на все 100% вне зоны вашей досягаемости (хотя это, при желании, можно отнести к магическим способностям вашего персонажа). В общем, последний раз с таким запущенным случаем халатности разработчиков я сталкивался

РЕЗЮМЕ

Если вам, в свое время, понравились — *The Note*, *Blasto*, *MiB*, то возможно вы найдете нечто интересное и в **Monkey Hero**, хотя мы лично не смогли.

4.0



только в приснопамятной **Man in Black**. Ну вот, теперь для полноты картины осталось только рассказать о техническом исполнении. Увы, и здесь ничего хорошего нас не ждет. Плохой дизайн уровней. Уродливые, плохо анимированные спрайты, которые, по идее, должны изображать персонажей игры, а в реальности изображают не пойми что. Мрачные текстуры, разглядеть на фоне которых хоть что-либо весьма не простая задача. А также выпадающие полигоны и тупая камера. Честно говоря, от игры **1999** года я ждал чего-то большего.

А вот звуковое оформление мне понравилось и даже навеяло ностальгические воспоминания о 16-ти битной эпохе. Такой же предельный минимализм, нереалистичные писки, визги и прочие малореаль-



ные бу-бухания. Музыка же является собой довольно заунывные произведения, закольцованные отрезками по 2-2,5 минуты и своим непрерывным повторением способные довести любого нормального игрока до белого каления.

Ну что, вам еще нужны какие-либо рекомендации? Бегите от этой игры как от огня! Если вам так уж хочется потратить на что-либо свои деньги, купите лучше **Brave Fencer Musashiden** или пройдите заново **Alundra**. Но если вы все же считаете, что **Monkey Hero** именно то, чего вам так не хватало в вашей домашней коллекции, что ж, вольному воля, идите и покупайте, но не говорите потом, что мы вас не предупреждали!



АВТОР: Михаил Антонов

ЖАНР:

Симулятор футбольного тренера

ИЗДАТЕЛЬ:

GREMLIN

РАЗРАБОТЧИК:

GREMLIN

КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК: 1-4

Premier Manager Ninety Nine

Premier Manager-99 — игрушка уникальная и умная. Если вы помните, мы уже коротко рассказывали о ней в прошлых номерах. Это спортивно-футбольно-тренерский симулятор. На волне очередного всплеска интереса к этому виду спорта — особенно после прошлогоднего Чемпионата мира — эта игра появилась очень вовремя. По моему личному мнению — тренерам наших отечественных футбольных команд просто необходимо приобрести этот диск в личное пользование. Многие геймеры, может быть, и были бы рады посвятить себя какому-нибудь виду спорта — да вот либо времени нет, либо

проигрывает. Иногда смотришь на экран и диву даешься, как легендарный «Манчестер Юнайтед» под вашим бдительным руководством со свистом проигрывает какой-то неизвестной команде. Сразу хочу предупредить, что поклонникам «Локомотива» или «Спартака» не стоит искать в списке родные названия. В большинстве своем — выбирать команды придется из английского и итальянского дивизионов. Например, каких-нибудь «Балтиморских львов». Выбрали. Пробежались глазами по составу и констатировали факт, что картина получается довольно-таки безрадостная. Команда слабовата. И она имеет всего 4-4,5 звездочки (по шестизвезенной системе). Выбирать игроков особенно не приходится.

Денег не так уж и много. Для начала советую установить цену на билеты. Она должна быть не очень большой и не очень маленькой. Кстати, на протяжении всей игры можно анализировать игру команды, ориентируясь именно по этому графику цен. Если команда начнет проигрывать одну игру за одной — кривая поползет вниз, если наоборот, то сборы и посещаемость увеличатся, что принесет вам в копилку еще немного денег. Теперь вперед, в директорию команды. Во-первых, обратите внимание на тренировки. У вас есть слабые игроки и сильные. И те и другие во время игры будут уставать, а противник (редиска, нехороший

человек) самых ценных представителей вашей команды будет травмировать почем зря. Ну, мы отвлеклись. В разделе тренировки вам нужно расставить перед играми задачи — мол, ты, товарищ, будешь играть только головой, а ты, друг, больше уделяй внимание пасам. После того как эти формальности будут выполнены — займемся тактикой. В этой графе огромное количество пунктов, и самое главное в этом — не запутаться, а то забудете что-нибудь, и останется лишь наблюдать за тем, как в ваши ворота залетают мячи. На начальном этапе игры — лучше держаться в защите. В графе «Defens» — лучше выбрать категорию Hard, что в переводе означает, что защита будет действовать жестко. В дальнейшем я вам советую почаще менять тактику игры, так как противники ваши — не жеребята вислоухие и очень здорово могут подстроиться под вашу игру.

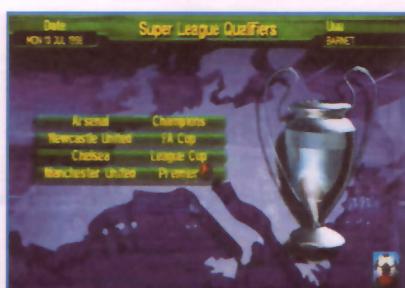
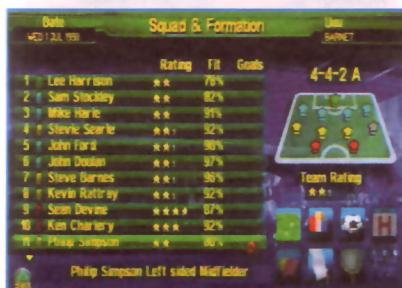
Первые три-четыре игры вы проведете как тренировочные матчи. Правда, если хочется сразу рвануть с места в карьер, то можно эти игры пропустить, нажав на специальную кнопочку. Далее начнется уже борьба за лидерство. Кстати, очень симпатичная в этой игре есть директория, где можно перекупать игроков из других клубов, ссылаясь им кучу денег, машину и даже дом. Правда, особенно радоваться не надо, ибо игроки, которым вы все это предлагаете, обладают достаточно стервозным



подорванное приставкой здоровье не позволяет (шутка). Итак, вы тренер. Пока игрушка грузится — вы временно безработный, а уже потом перед вами на выбор любая из команд в списке. Есть два варианта игры — оба интересные. В первом случае вам придется поднимать свою команду с самых пресамых низов. Во втором случае — можете выбрать сами более сильную и более слабую команды. Правда, помните, что если команда мощная, то это не значит, что она никогда не



ОБЗОР



характером и в самом начале игры, после ваших сплэзных предложений перейти из клуба — посылают вас куда подальше. Ну, это дело наживное. Стоит вам выиграть десяток игр, как к вам начнут просто набиваться в игроки. А пока придется действовать, как Бог на душу положит. Поэтому сразу советую купить новую карту памяти и почаще сохраняться. Для этой игры требуется **15** блоков памяти. А то будете потом рвать волосы на голове, когда окажетесь банкротами. Говоря о футболистах, даю еще один ценный совет — не забывайте про своих игроков. Если он получил травму, то тут же нажмите на кнопочку с крестиком и окажите страждущему помощь, пока он не попросил компенсации. Если игрок схлопотал пару желтых карточек, то лучше подержать его в резерве. В противном случае — следующая карточка окажется красной. То же самое могу сказать про контракты — не запускайте это дело. А то у меня первый раз получилось так — ответственный матч, а самый сильный нападающий помахал мне на прощание рукой и покинул родные пенаты. Еле-еле выпутался. Сразу советую обратить внимание на следующее. Бывает, что игрок у вас в команде ну совсем никак себя не проявляет. Другие бегают, ломают руки-ноги, а этот никак. Так вот — не держите бездаря. Либо попрощайтесь с ним, либо замените на более слабого, но активного футболиста.

Теперь о самом главном. Эта игра для тех людей, кто любит думать. И, несмотря на небольшое количество недочетов, которые, как обычно, случаются в симуляторах, выйдет от начала до конца сможет не всякий. Ставя этот диск в приставку — вы погружаетесь в мир схем, таблиц и директорий. Так что поклонникам жестких экшенов — просьба не беспокоиться. Для вас придумали «**World Cup-98**». А что касается этой игры — никто вас не гонит, никакой привязки ко времени, сиди себе, выстраивай хитроумные планы против противников, строй балансы и высчитывай сметы. Правда, есть момент оживле-

ния — это когда ваши орлы, после всех проведенных планов и построения систем обороны и нападения — выходят на поле. Вот тут у вас начинается самая что ни на есть тренерская работа. Вам нужно курить, что, кстати, вредно для здоровья,

РЕЗЮМЕ

Из-за своей специфики игра сможет привлечь лишь определенное число поклонников футбола. Правда, есть и явный плюс. В **Premier Manager-99** можно играть долго и растянуть прохождение этого диска на неопределенное время.

7.0

орать, хвататься за голову руками или радоваться, что в принципе и делают на матче все тренеры. За игрой вы можете наблюдать двумя способами. Первый, это когда появляются две таблицы с составами, и, пока идет игра, вы можете смотреть только на то, кто из ваших противников забил гол, кто схлопотал желтую карточку, а кого травмировали. Второй способ наблюдения более интересный — идет нарезка самых интересных моментов, как в «Футбольном обозрении». Здесь уже сидишь и смотришь, как красиво был забит гол или как ваши доблестные защитники резво отбили мяч у форварда противника. (Кстати, графика очень и очень неплохая. Может быть разработчики сподобятся и сделают с этим движком свой вариант



футбола?) Одним словом, за такой игрой наблюдать намного интереснее. Правда, жалко, что на кромку поля нельзя выбирать и вставить своим балбесам по первое число.

Управление в игре очень простое и не вызывает никаких нареканий. Самое главное, чтобы у вас был хотя бы минимальный запас английского, чтобы понять, куда кого ставить, и что конкретно означает данная дирекция. Но... Опять появляется то самое «но», которое не позволяет игре стать тем самым хитом, который обретает на полке геймера вечную прописку. **Premier manager-99** — игра не для всех. Он зануден, и если игра вам не понравится, то никакие небесные силы не смогут вас снова усадить за приставку с этим диском. А после двух часов слушания очень неплохих мелодий — вы от них на стену полезете. Зато **Premier Manager**



станет настоящим подарком для тех, кто обладает ниже приведенными качествами. Вы должны знать футбол. Хотя бы на уровне слабого болельщика. И отличать систему **4-4-2** от **2-2-6**. В противном случае — эта игра станет головной болью для вас. Вы должны быть терпеливым. Иначе игровой процесс, который, как я уже объяснил, сводится к перелистыванию таблиц и расстановке контратак — надоест вам через час. В эту игру можно и нужно играть. Правда, не всем, а лишь тем избранным, кто любит не очень быстрый игровой процесс. Где лучше порассуждать, сто раз проверить-перепроверить свои шансы.

Opin

АВТОР: Алексей Ковалев

ЖАНР:

ИЗДАТЕЛЬ:

РАЗРАБОТЧИК:

Количество игроков:

АЛЬТЕРНАТИВА:

платформенная бродилка

GT Interactive

Oddworld Inhabitants

1-2

Oddworld: Abe's Odyssee

Oddworld: Abe's Exoddus

Наверняка большинство из вас знакомо с игрой **Oddworld: Abe's Odyssee**. Выщенная в прошлом году компанией **GT Interactive** неизменно оставившая платформенная бродилка о приключениях зеленокожего инопланетянина Эйба в полном опасностей мире Глюкконов нежданно-негаданно снискала популярность у игроков по всему миру и заставила разработчиков вспомнить о позабытом было платформенном жанре, а компанию **Oddworld Inhabitants** (разработчиков **Abe's Odyssee**) подумать о выпуске продолжения. И вот почти год спустя зеленокожий парень вернулся на **PSX** в очередной игре из серии **Oddworld — Abe's Exoddus** и готов вновь принять участие в погоне за сердцами и кошельками игроков. И, надо сказать, у него есть все шансы на успех. Итак, у нашего старого (а для кого-то, возможно, и нового) знакомого Эйба опять неприятности.

Злобные глюкконы, из цепких лап которых на протяжении всей первой части игры нам пришлось спасать своих соотечественников мудоканов (только не подумайте ничего такого, просто так называется раса существ, к которой принадлежит Эйб, в оригинале это звучит, точнее пишется, как **mudokans**), опять задумали очередную пакость. Однако, прежде чем я продолжу вводить вас в подробности гнусного плана глюкконов, и вы окончательно погрязнете в хитросплетениях их отношений с мудоканами, слигами, слогами и прочими существами с труднопроизносимыми именами, я думаю, не помешают некото-



рые разъяснения. **Oddworld** (или по-русски — Нечетный мир), в котором обитает Эйб и его соотечественники, населяет несколько рас. Наряду с мудоканами и глюкканами под солнцем **Oddworld'a** нашли место также: слиги, парамайты, скрабы и множество других существ. Подробно рассказывать обо всех из них не имеет никакого смысла (да и объемы статьи не позволяют), так что ограничимся только основными действующими лицами. Итак, знакомьтесь...

Глюкконы — занимают главенствующее положение в иерархической лестнице Нечетного мира. Злобные деспоты, озабоченные только собственным обогащением и развлечением и не терпящие никаких помех на своем пути к получению оных.

Любимое развлечение: мучить мудоканов. Любимая пища: галеты из мудоканов.

Мудоканы — раса рабов, находящаяся в подчинении у глюкконов.

Любимое занятие: сопротивление тирании глюкконов.

Любимая пища: неизвестна (наверное, никто не спрашивал)

Слиги — прислужники глюкконов.



Любимое развлечение: пристрелить на досуге одного-двух мудоканов.

Любимая пища: все, что под руку подвернется.

Парамайты, скрабы, спурги и т.д. — существа различной степени разумности (по большей части не очень высокой), отличающиеся очень неуравновешенным характером, при случае не прочь сожрать подвернувшегося под руку мудокана-другого. Итак, с основными действующими лицами и взаимоотношениями между ними вы более-менее ознакомились, теперь можно вернуться к плану глюкконов. А заду-



мали негодяи организовать производство нового спиртного напитка под названием **SoulStorm**. Ну, так в чем проблема-то? — удивитесь вы. Подождите, сейчас все узнаете. Дело в том, что основными ингредиентами данного напитка являются кости и слезы несчастных мудоканов. А уж в том, что глюкконы смогли заполучить и то и другое, можете не сомневаться. По всему **Oddworld'** полным ходом развернулись осквернения могил мудоканов с целью добычи костей и пытки живых мудоканов с целью получения слез. Естественно, герой и заслуженный спаситель мудоканского народа Эйб не смог сидеть сложа руки и смотреть на геноцид своего народа. Глюкконы должны быть останов-



лены! И наш зеленокожий друг в очередной раз отправляется восстанавливать попранную справедливость. Итак, с чем же едят *Abe's Exoddus*? В основе своей все осталось без изменений (так что игроки, знакомые с *Abe's Odyssey*, могут смело пропустить этот абзац), однако для тех, кто столкнулся с *Oddworld* впервые, небольшое введение в игровой процесс не помешает. Игровая концепция *Oddworld'a* довольно оригинальна и выдержана в модном ныне стиле — не убей, а прокрадись. В отличие от большинства братьев по жанру в *Abe's Exoddus* вам не придется скакать и палить налево и направо (хотя нет, вру, скакать все-таки придется). Большинство этапов преодолевается по методу: прокралися, спрятались, убежали. Но при этом прохождение уровня от «точки А к точке Б» не только не единственная, но и далеко не главная цель игры. Основной задачей игрока является спасение попавших в рабство мудоканов. Причем осуществляется это, в отличие от, к примеру, *Rosco McQueen* (где, если помните, спасенные жертвы, едва заивив героя, моментально телепортировались Бог знает куда), довольно оригинально (хотя телепортеры присутствуют и здесь). Так вот, чтобы спасти очередного бедолагу мудокана, его нужно не только отыскать, но и вывести к ближайшему телепортеру, и только после того как ваш подопечный войдет в открывшийся портал, он считается спасенным. Причем в пути вам придется управлять действиями подчиненных мудоканов при помощи набора фраз, произносимых Эйбом. И хотя набор этот довольно аскетичен (привет, стой, работай и т.д.), для наших целей он более чем достаточен. В основном, как уже упоминалось выше, в *Abe's Exoddus* игровой процесс остался неизменным, хотя не обошлось без определенных усовершенствований.

Одним из которых стал существенно увеличившийся (примерно в два с половиной раза) словарный запас Эйба. Также была добавлена возможность отдавать коман-

ды нескольким мудоканам одновременно, а сами мудоканы стали гораздо более разумными и, к тому же, теперь могут менять настроение в диапазоне от полного и безоговорочного счастья до склонности к суициду. Так что теперь, кроме забот о безопасности ваших подопечных, придется думать и об их духовном настроении. К примеру, разозленный мудокан запросто может отказаться выполнять ваши команды, а чрезмерно развеселившийся своей буйной активностью непременно выдаст вас окружающим врагам. Так что, как говорил Владимир Ильич — «психология, батенька, это великая сила». Среди других новшеств стоит отметить обновленный состав обитателей *Oddworld'a*. В добавок к хорошо известным по *Abe's Odyssey* скрабам, парамайтам и слигам добавились: фличи, гритеры, спурги, слоги и еще около полутора десятков наименований всякой

РЕЗЮМЕ

Один из лучших представителей жанра на PSX. Достойное пополнение для коллекции любого игрока.

8.0

нечисти, готовой в любой момент испортить вам жизнь. Игра, к слову сказать, по сравнению с предыдущей частью стала сложнее. Враги поумнели, что ли? Или этапы стали труднее? Не знаю, но факт налицо. Хотя ощущается возросшая сложность не сразу, во многом благодаря возможности сохраняться в любой удобный момент. Вот ведь, пустячок, а приятно! Кстати, процесс сохранения разработчикам удалось довести практически до совершенства. Сохраняться можно действительно в любом месте, и начнется игра не с определенного **save point'a** (как, к примеру, в *Metal Gear*), а с того места, где вы реально записались. Согласитесь, на приставках такое встречается нечасто, а если еще и



учесть скорость сохранения (около 5 сек.), игре можно смело давать приз за самый идеально организованный процесс сохранения. Вообще в плане технического исполнения *Abe's Exoddus* на высоте. Понятная графика, плавная анимация и довольно высокая детализация. В общем, в **AE** есть практически все, что только можно пожелать от двухмерной платформенной игры. Хотя по сравнению с предыдущей частью изменилось не многое (разве что стало чуть больше видеоставок, да появились анимированные задние планы). Но это ни в коем случае не означает, что графическое оформление устарело, просто из *PlayStation* выжали практически все возможное, и дальнейшее развитие идет уже не по пути технического улучшения, а по пути совершенствования игрового процесса. Единственное, к чему, при желании, можно придаться, это слегка однообразное художественное решение уровней и, местами, их же (уровней) чрезмерная запутанность. Но это уже проблемы дизайна, к технике отношения не имеющие. Так что в целом к графическому оформлению претензий нет. Как, впрочем, и к звуку. Все выполнено качественно и без халтуры. И хотя поручиться, что, едва засыпав первые аккорды заставочной мелодии, вы тут же в экстазе кинетесь в пляс, я не могу. Со своей основной функцией музыкальное оформление в **AE** вполне справляется — создает атмосферу и не раздражает. В общем, перед нами классический образец жанра, вполне достойный внимания игроков. И если вам необходима моя рекомендация, то считайте, что она у вас уже есть.



АВТОР: Александр Грудзинский

Rally Cross 2



ожно сказать, что среди разнообразия игр на PS существовало пустое место. Мы с вами уже видели первоклассные гонки, которые на данный момент признаны лучшими: *The Need For Speed III* и *Gran Turismo*. Что лучше — это

на любителя. Но речь идет не об этом. Эти гонки проходят по ровному покрытию, где разница в физике сводится к сухому и мокрому асфальту. Этого нельзя сказать о ралли, где на трассах чего только нет: грязь, снег, пыль, следы от тракторов, песок и так далее. Конечно, представители этого жанра уже существуют, но сравнивать их с такими глыбами, как *The Need For Speed* и *Gran Turismo*, както несуразно. Вот оно, то самое пустое место. Среди гонок не хватает хороших ралли. Но, похоже, положение изменится с приходом *Rally Cross 2*.

Rally Cross 2, как не трудно догадаться, является продолжением игры *Rally Cross*, вышедшей в 1998 году. Продолжение не заставило себя долго ждать. И все же, почему эта игра претендует на звание лучших раллийных гонок? В первую очередь, графика.

Достичь высот *Gran Turismo* разработчикам так и не удалось. Если бы они это все-таки сделали, то этот факт был бы, по крайней мере, удивительным, скорее даже нереальным. Создатели вышеописанных гонок и так «выжали» из достаточно скромных ресурсов PS все возможное.

Поэтому добавить к подобной графике сложную физику (а без нее ралли не будут ралли) очень проблематично. И мы не уверены, что PS сможет такое «потянуть». Следует заметить, что до *Rally Cross 2* самыми лучшими ралли считалась *Colins McRae Rally*. Вслед за ней, почти одновременно, вышла *Tommi Makinen Rally*. Но ни первую, ни тем более вторую игру нельзя было назвать конкурентом шоссейных гонок.

Структура *Rally Cross 2* достаточно традиционна (а что еще можно придумать). В игре всего около 20 автомобилей и 10 трасс. В начале игры доступны только 3 машины. По мере прохождения вам становятся доступны новые авто и трассы.

Машины самые обычные: **BMW**, **Subaru**, **Audi**, **JEEP** и так далее. Их цвет можно менять по своему вкусу, выбор практически не ограничен. Что касается трасс, то формально их 10, но 2 из них засекречены. По

секрету говоря, они по пикселям были перенесены из первой версии игры. Говорят, что они сильно понравились главному разработчику обоих проектов *Idol Minds*'у. Для того чтобы получить доступ к этим трассам, необходимо занять первые места во всех заездах. Да, конечно, 10 трасс (причем две из них носят почти декоративный характер) это не серьезно. Но в пользу такого количества есть два аргумента. Во-первых, каждая трасса достаточно длинная и очень хорошо продуманна. На трассе можно найти

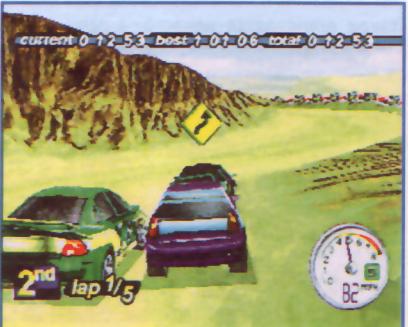
ЖАНР: Гонки
ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
РАЗРАБОТЧИК: Idol Minds
ЧИСЛО ИГРОКОВ: 1-4



запасные пути, которые не всегда позволяют выиграть время. Ну и, во-вторых, — это встроенный редактор. В общем, это тоже самое, что и в *Tommi Makinen Rally* или в *Moto Racer 2*. Он наделяет игрока возможностью проектировать свои собственные маршруты и сохранять их впоследствии. Правда, как показывает практика, это быстро надоедает.

Перед началом гонок можно пройти ускоренный курс молодого бойца. Советуем это делать. Ралли — не кольцевые гонки. В них многое зависит от правильного выбора машины, ее настройки и умения слушать команды штурмана. Перед каждым заездом у вас будет возможность собственноручно настроить машину на соответствующую трассу. Этому моменту необходимо уделять особое внимание. От вашего выбора во многом будет зависеть результат соревнований.

Графически *Rally Cross 2* достаточно сильно изменился. Движок был взят из первой версии и достаточно глубоко проработан. В первую очередь была устранена проблема с частотой кадров. В первой версии она не достигала отметки 30 кадров в секунду. Затем были введены самые



ОБЗОР



последние «навороты» из шоссейных гонок. На машинах появились блики, изменяющиеся в реальном времени, кузов «научился» деформироваться и пачкаться. Увеличилось число полигонов и разнообразие текстур. Трасса стала выглядеть как бы благороднее. Но, тем не менее, разрешение и степень детализации не дотягивает до совершенства. Картинка кажется немного смазанной и состоящей из маленьких блоков. Что напоминает картины художников-импрессионистов. Хотя в этом есть своя прелесть. Подобное явление можно воспринимать как некий особенный стиль, и в конце концов это становится незаметным.

Графические недостатки компенсирует физика в игре. Разработчики старались сделать ее как можно ближе к реальности и в тоже время не переусердствовать со сложностью. В реальных условиях управ-



лять машиной на кочках и ухабах очень сложно. Сделай разработчики игру полностью повторяющей реальность, в нее было бы просто никто играть не стал. Это было бы уже не приятное времяпрепровождение, а настоящая пытка. Поэтому ваша полноприводная практически безнаказанно лежит по выщербленным дорогам. Каждая трасса имеет свои особенности. Это заключается в ее сложности, количестве поворотов и качестве дорожного покрытия. Особенно следует отметить последнее. Дорожное покрытие в *Rally Cross 2* имеет большое значение. Если вы едете по проселочной дороге, то, можно сказать, вам



РЕЗЮМЕ

«Умный» искусственный интеллект вызывает регулярные выбросы адреналина, а в меру реальная физическая модель притягивает к игре и заставляет забыть обо всем.

7.0

повезло. Но стоит пройти обычному дождику, как вся пыль и земля превращаются в зыбкую грязь. Машина становится почти неуправляемой, ее заносит из стороны в сторону, она отказывается поворачивать в нужном направлении. То же самое происходит и на обледенелой трассе. Езда по песку тоже не самое лучшее в жизни. Песок сильно гасит скорость и маневренность. Но бывают на трассах места, подобные раю — небольшие асфальтированные участки. В некоторых случаях вы сможете свернуть на дополнительные дорожки и таким образом срезать кусок трассы. Но будьте осторожны. Неизвестно, какая еще гадость поджидает вашего железного коня на этих самых коротких тропках. Но в большинстве случаев при высокотехничной езде эти дорожки экономят время. За счет относительно высокой частоты кадров разработчикам удалось создать чуткое управление. Машина реагирует моментально и без каких-либо искажений. Обладателям аналоговых контроллеров придется немного освоиться с излиш-



ней чувствительностью к командам. Но впоследствии это кажется даже очень удобным. Вот только от отдачи придется отказаться, она сбивает.

Вашими партнерами по игре могут стать как ваши друзья (максимум трое), так и AI. С друзьями можно играть через split-screen (2 человека) или соединив приставки кабелем (2-4 человека). AI на этот раз по-настоящему силен. Не думайте, что сможете легко победить компьютерных соперников. Они будут играть по вашим правилам. То есть AI будет подстраиваться под ваш стиль игры и учитывать ваши на-выки. Он не даст запросто себя обогнать, но и не будет уходить далеко вперед, тем самым пробуждая в игроке азарт. Поэтому



от игры возникает ощущение, что вы делали все от вас зависящее и, в конце концов, ценой неимоверных усилий и благодаря удачно сложившимся обстоятельствам все же смогли обогнать третьего. Такая игра долго не надоедает.

Игровой интерес *Rally Cross 2* вызывает достаточно высокий. Эта игра зрелищна, графически неплохо проработана и сбалансирована. Встроенный редактор трасс поможет пережить худшие времена, когда все трассы надоедают. Схема «победил — получил трассы и машины» сюда вписывается как нельзя кстати. «Умный» искусственный интеллект вызывает регулярные выбросы адреналина, а в меру реальная физическая модель, просчитывающая каждый камешек на дороге, притягивает к игре и заставляет забыть обо всем.



Tank Racer

B1917 году англичане, бывшие в то время военными союзниками Российской империи, изобрели новые боевые машины. Для того чтобы германская разведка не догадалась об истинном предназначении многотонных бочкообразных конструкций, хитрые британцы переправили их в Европу, снабдив поясничной надписью: «Нефтяные баки. Осторожно. Петроград». Если слово «бак» перевести на английский язык, то получится «tank». С тех пор танки и называются танками.

Миновало поразительное количество времени, примитивные танки образца Первой мировой войны отошли в прошлое, уступив место новым многофункциональным машинам. Танки стали плавать под водой, десантироваться с парашютом, запускать маленькие ядерные ракеты и сражаться в зонах жесткого радиационного облучения. Однако в истории бронетехники образовалась небольшой, но досадный пробел: никто и никогда не организовывал танковых гонок. И вот, наконец, группа разработчиков из фирмы **Glass Ghost** открыла танкистам путь в мир азарта и высоких скоростей, поставив боевые машины на гоночный трек. Я просто не понимаю, почему ни одна фирма до сих пор не создала ничего подобного. Идея проста и гениальна: почти все игроки любят автосимуляторы, как, впрочем, и многочисленные игры в стиле «Разнеси-все-на-мелкие-кусочки-из-запай-напалмом». **Tank Racer** является весьма удачным гибридом этих двух нап-

равлений, в котором интересный сценарий органично объединяется с симпатичной графикой.

Новая игра от **Glass Ghost** отнюдь не является очередным мрачным вариантом гонок по арене смерти, где стены украшены искрящимися пучками электрических проводов, а опасные места на поворотах обозначены стальными шипами. **Tank Racer** жизнерадостен и красочен, словно

очередная серия **Gex'a**. Вас ждут тихие дороги сельской Англии, футуристические лунные базы, немного дикие, но живописные пейзажи Лапландии и про- чие заповедные места нашей солнечной систе-

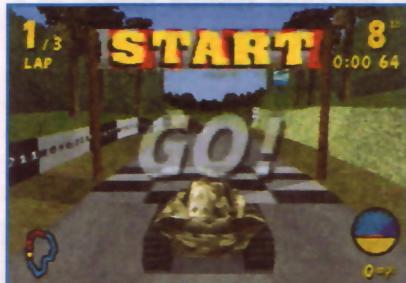
мы. А, главное, все пространство вок- руг гоночной трассы занято домами, овцами, машинами, деревьями и другими предметами, которые можно крошить, давить и ломать самыми причудливыми спо- собами. На вашем пути оказалась избушка? Не беда, проедем сквозь стену! Забо- ры, которые явились бы серьезным пре- пятствием для автомобиля класса **Gran Turismo**, превращаются в крошево под тя- желыми гусеницами танка. Безусловным преимуществом игры является ее крайняя

ЖАНР: гонки
ИЗДАТЕЛЬ: Grolier Interactive
РАЗРАБОТЧИК: Glass Ghost
Количество игроков: 1-2



динамичность. Вам не придется нудно нарезать круги по треку, избегая малейшего выезда за пределы дороги. Срезал угол, увернулся от ракеты, снес башню переди идущего танка бронебойным снарядом — и ты победитель!

Конечно, у всех игр есть свои недостатки. Основным недостатком **Tank Racer** яв- ляется комбинирование двухмерной и трехмерной графики. Я согласен, что иногда подобное сочетание приводит к весьма впечатляющим результатам, однако, в данном случае авторы явно просчи- тались. Плоские коровы на объемных хол- мах производят весьма странное впечат- ление, вызывая в душе играющего анало- гии с фильмом «Шоу Трумэна». Кажется, подует ветер — и корова со стуком упадет на землю, оказавшись обычной фанерной декорацией. Но если вы действительно прочувствуете дух гонки, то на подобные детали вы будете обращать внимание лишь в первые десять-пятнадцать минут игры. Потом достаточно быстрая 3-D гра- фика заставит вас забыть о коровах, обла- ках и прочих двухмерных атавизмах. Ну, если не забыть, то хотя бы не обращать на них особого внимания. Конечно, интер- фейс игры напоминает о старых добрых временах, когда в сердцах игроков без- раздельно царствовал **Atari**, да и сами



CRASH BANDICOOT™ WARPED



ОБЗОР

танки выглядят несколько старомодно, однако эта гремучая смесь из **Mario Kart** и **BattleTanks** все-таки заслуживает внимания. **Tank Racer** относится к тому разряду игр, в которых ощутимые недостатки графики слаживаются насыщенностью действия и разнообразием возможностей.

На выбор играющему предоставляется двадцать два абсолютно разных трека, которые ему предстоит преодолеть на одном из пятнадцати танков. На первых порах вам будет предоставлено всего четыре машины, отличающиеся друг от друга скоростными качествами, сцеплением с дорогой и прочими стандартными характеристиками. Берите тот танк, который побыстрее, а недостатки сцепления и прочую ерунду можно успешно компенсировать меткой стрельбой по соперникам. Новые уровни принесут с собой и новые танки, причем некоторые из моделей обладают просто сокрушительной огневой мощью. Обочина дороги просто нашпигована всякими секретными бонусами, которые очень оживляют процесс игры. Вы можете подобрать множество полезных вещиц вроде магнитных мин, самонаводящихся ракет, систем генерации силового поля и других высокотехнологичных приочек. Так что внимательно смотрите по-



сторонам, иначе полезный апгрейд будет присвоен конкурирующим экипажем. Будьте уверены, разработчики **Tank Racer** позаботились о том, чтобы водитель гоночного танка не испытывал никакого недостатка в оружии. Танк без пушки — это все равно, что Тула без самоваров, так что обилие пиротехнических эффектов вам гарантировано.

Сложное впечатление оставил режим **multiplayer**. С одной стороны, он достаточно стандартен: экран разделяется на две части, из-за чего обзор ощутимо уменьшается, и танки двух игроков вступают в бескомпромиссную схватку с пятью виртуальными машинами. Но как же при этом страдает качество графики! Вообще, разработчикам игры стоило бы больше поработать над движком, потому что хорошее впечатление от концептуальной игры может быть испорчено отсутствием качественного и красочного **multiplayer**'а. Интеллектуальный уровень компьютерных соперников также вызывает легкое чувство сожаления. В рекламном буклете **Groiler Interactive** говорится, что «**AI** в **Tank Racer** выведен на качественно новый уровень, и вы вряд ли почувствуете разницу при игре с живым человеком и электронным оппонентом». Заверяю вас, эта разница весьма ощутима. Может быть, некие гейм-тестеры и обладают столь же своеобразной манерой мышления, какую имеют наши «электронные оппоненты» из **Tank Racer**, однако это вряд ли свидетельствует в пользу тестеров.

Предметом заслуженной гордости разработчиков игры является ее звуковое сопровождение. Жизнь настоящего бойца немыслима без музыки. Вспомните полков-



ника из фильма «Апокалипсис наших дней» — он всегда включал Вагнера во время боевых вылетов на вертолете. Ну, Вагнер больше подходит для готической страшилки типа **Silent Hill**, а бронетанковые гонки требуют чего-то попроще и веселее. Например, джангла или брейкбита. Ребята из **Glass Ghost** рассудили именно таким образом, прибегнув к услугам независимого британского лейбла **Mono211**. Этот лейбл специализируется на выпуске бодрой электронной музыки брейкбитового характера, которая так хорошо сочетается с динамичными видеоиграми. Менеджеры звукозаписывающей компании предоставили в распоряжение разработчиков огромное количество аудиоматериала, от жесткого бита до психodelического джангл-джаза. В результате **Glass Ghost** отобрали около десятка различных композиций, которые и составили саундтрек к **Tank Racer**. Подборка получилась исключительно жизнерадостной. В работе над проектом были задействованы такие серьезные представители мировой электронной сцены, как **Bay Tremore**, **D-Tour**, **Dharma** и **Substance**.

В общем и целом можно сказать, что **Tank Racer** — это хороший, перспективный, но несколько недоработанный проект. Если все старые игры вам ужасно надоели, а из новых под рукой имеется только **Tank Racer**, то сыграйте в нее. Эта игра довольно увлекательна, однако любая зрелищная новинка заставит вас надолго распрошаться с танковыми гонками от **Glass Ghost**. Я думаю, что разработчики учтут все недоработки, подправят engine, уберут раздражающие глаз битмапы, приведут **AI** в соответствие с мировыми стандартами, и, глядишь, новая версия **Tank Racer** привлечет к себе не меньше поклонников, чем какой-нибудь **Carmageddon**. Однако это светлое событие произойдет не меньше чем через год, так что пока хорошенько подумайте, стоит ли тратить деньги на веселый, но мало эстетичный симулятор, каким является **Tank Racer**.



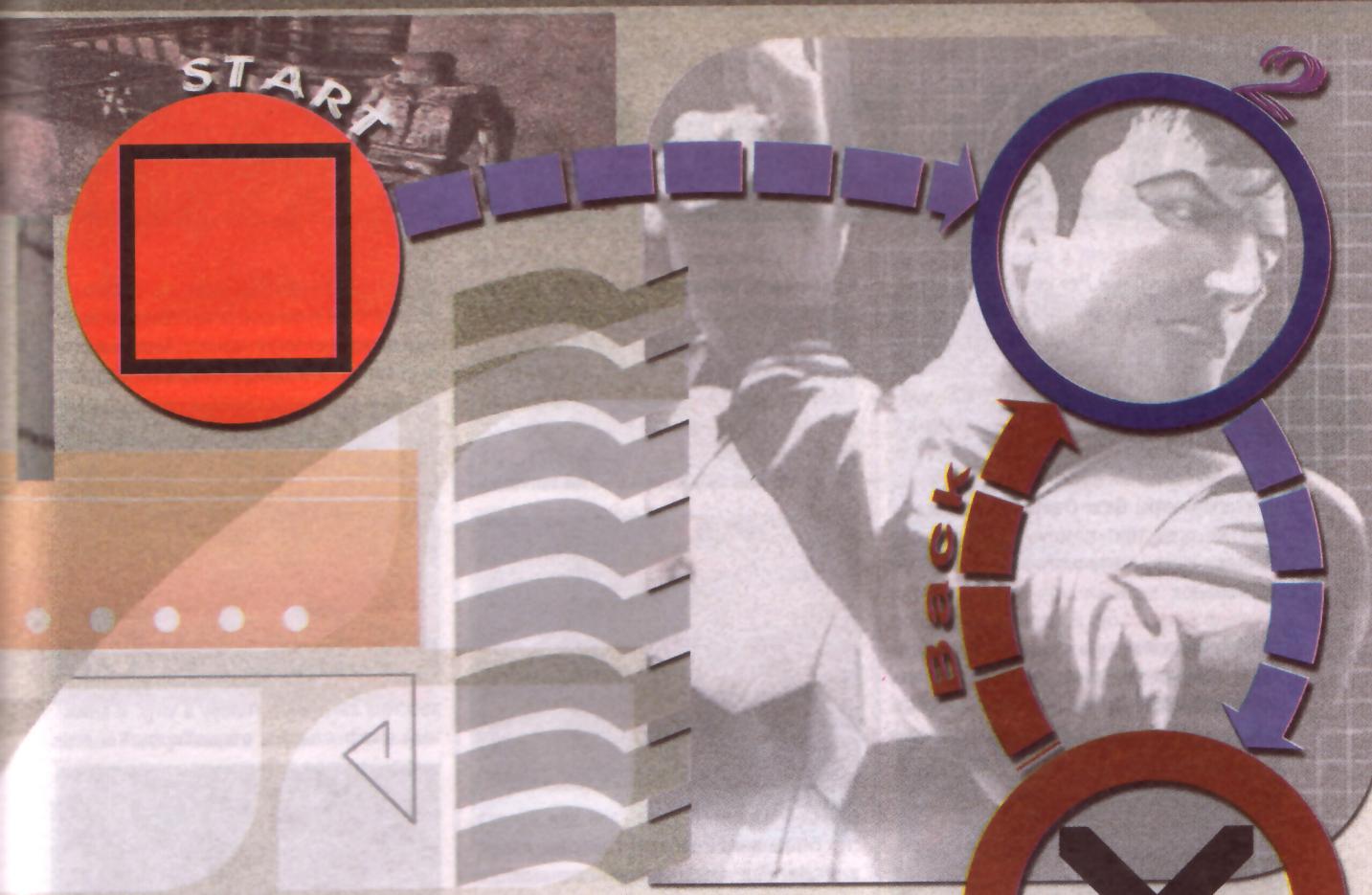
РЕЗЮМЕ

Игра живописная и оригинальная, однако, некоторые недостатки графики портят общее впечатление.

7.5



ПРОХОЖДЕНИЕ, ТАКТИКА



Gex 3D: Deep Cover Gecko.....	052
Syphon Filter.....	064
Civilization 2.....	074



Gex 3D: Deep Cover Gecko

Итак, злобный Рез не погиб в прошлой части игры, а вернулся, чтобы отомстить Гексу за свое поражение. Для выполнения данной цели он взял в заложники красавицу-суперагента. Естественно Гекс не может все так оставить и отправляется в мир телевидения в новой части приключенческой игры **Gex: Deep Cover Gecko**. Нам же предстоит помочь этому симпатичному ящеру достичь его заветной цели.

Mission Control.

Материализовавшись в телепортаторе, сразу заберите пульт на лестнице и направляйтесь в проход с названием **Wreck**



Room. В первом зале запрыгивайте на платформу с зеленой лапкой и затем бегите в открывшуюся пасть. Во втором зале заберите две зеленых лапки на ступенях справа и слева от вас и уничтожьте тренировочных врагов. Покончив с врагами, бегите в следующий зал. В этом зале поговорите с Альфредом и запрыгивайте на первую платформу. Теперь, используя двойной прыжок, перепрыгните на выступ справа от вас, чтобы взять золотую монету. Затем при помощи платформ, которые будут выдвигаться из пола одна за другой, доберитесь до верха. Заберите на выступе



в левом углу зеленую лапку и идите в следующий зал. Здесь вам предстоит подняться наверх, используя двойной прыжок. Но не спешите. Для начала пройдите налево и заберите зеленую лапку на камнях над водой. Теперь можете смело подниматься. Забрав зеленую лапку в правом углу, продолжайте ваш путь в финальный зал полу-



сы препятствий. В этом зале для начала спуститесь вниз и заберите зеленую лапку, висящую над водой. Теперь поднимитесь обратно и, поговорив с Альфредом, прыгайте на первую платформу. Для того что-



бы допрыгнуть, необходимо использовать удар-карата. Пропрыгав по трем платформам, доберитесь до другого конца зала и заберите пульт, чтобы вернуться в

Mission Control.



Вернувшись в **Mission Control**, бегите на второй этаж и возьмите за стеклами зеленую лапку и золотую монету. Теперь идите в дверь с табличкой **Clueless**. Ударьте



хвостом каменную голову в углу, и книжный шкаф отъедет, открывая путь к еще



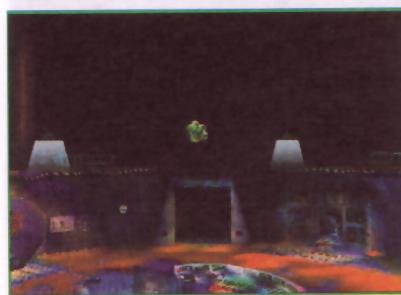
одной зеленой лапке. Затем поднимитесь наверх и, переключившись на вид от первого лица, посмотрите на синюю картину на стене. Таким образом Гекс превратится



в Дракулу. Теперь вы сможете забрать зеленую лапку и золотую монету на выступах рядом со входом. Для этого используйте двойной прыжок таким образом, чтобы оттолкнуться от спинки одного из кресел в углах наверху, а затем расправляйте крылья и летите на выступы. Можно возвращаться в главный зал. Вернувшись, сно-



ва переключитесь на вид от первого лица и посмотрите в центр зала. Именно там висит 10-я лапка. Пройдите до двери с таб-



личкой **Funkytown** и запрыгните наверх. Теперь исполняем на бис двойной пры-



жок с полетом. Ну вот, здесь мы все собрали, настала пора идти в дверь с табличкой **The Pole**. Оказавшись там, прыгайте в первый уровень.

Holiday Broadcasting — Totally Scrooged

(необходимо: 1 пульт).

Сразу хотелось бы сказать, что в каждом обычном уровне можно собрать **4** пульта (**3** с заданий и **1** за **100** собранных на уровне мушек), **10** лапок и **3** монеты.



Задание 1: Создать пять ледяных скульптур.

Бегите вперед через ворота и сразу прикончите врага, кидающего в вас снежки, иначе он вас все равно достанет. Теперь идите налево на каток. Здесь догоните и забейте конькобежца, чтобы получить зеленую лапку, которая появится на санях неподалеку. Теперь идите направо от во-



рот и, поднявшись выше по склону, за домом вы обнаружите глыбу льда. Пара уда-



ров хвостом и первая ледяная фигура готова. Можно подниматься еще выше по склону при помощи зеленой коробки. С этой высоты вы сможете запрыгнуть на крышу дома и взять еще одну лапку. Отсю-



да по красно-белым платформам доберитесь до крыши соседнего дома и сделайте еще одну скульптуру. После этого прыгайте в трубу и вы окажетесь внутри дома. На



шкафу возьмите монету и разбейте телевизор на столе для получения муки с жизнью. Через камин вернитесь на крышу. Спрятывайтесь вниз и бегите к пещере, рядом с которой весит добрая надпись **«Beware of Elves»** (Берегитесь Эльфов). Попав внутрь пещеры, разбейте ледяную скульптуру справа и бегите вперед. Забе-



ритеся наверх при помощи коробки и скиньте вниз ледяной куб с Рексом внутри. Подвиньте куб к костру, и Рекс оттает. За это вы единовременно получите 3 жизни. Выходите из пещеры через проход, рядом с которым стоят солдаты. Оказавшись на улице, возьмите лапку слева за елками и прыгайте в воду. Под водой вы сможете обнаружить еще две лапки. Выбирайтесь



на центральный остров и при помощи ледяной глыбы перебирайтесь на берег справа от того, на котором вы были в начале. Справа от водопада возьмите лапку и поднимайтесь вдоль водопада на самый верх. Там возьмите еще одну лапку и соорудите еще одну скульптуру. Спускайтесь вниз и переезжайте на противоположный берег. Сделайте последнюю ледяную скульптуру и возвращайтесь в пещеру, где вы разморозили Рекса. При помощи уже знакомой коробки запрыгните наверх и возьмите пульт.

Задание 2: Уничтожить эльфов-снубордистов.

Бегите в уже знакомую вам пещеру и через нее до озера. Переберитесь на противоположный берег озера, используя ледяные глыбы. При помощи подарочной ко-

ТАКТИКА

робки заберитесь наверх, где на катке мирно катаются два чудика. Догоните и



прикончите каждого из них, чтобы ледяная глыба слева разбилась и вы смогли взять еще одну золотую монету. После этого идите в проход за катком. Оказавшись на сноуборде, уничтожьте первого эльфа и начинайте спуск. По правой стороне спуска будет идти серия серых ворот. В первых воротах возмите зеленую лапку. Для получения третьей золотой монеты вам необходимо проехать через все ворота. Также на левой стороне склона располагаются три деревянных забора. Над одним из них в прыжке можно взять зеленую лапку. Прикончите оставшихся четырех эльфов и, если вы проехали через все серые ворота, возмите в конце спуска золотую монету. Теперь можно забирать пульт.

Задание 3: Уничтожить Злого Санта-Клауса.

Проходите в ворота и идите к входу в пещеру, но не заходитите туда, а поднимайтесь



по уступам наверх. Здесь вас будет поджидать Злой Санта. Взяв зеленую лапку, при-

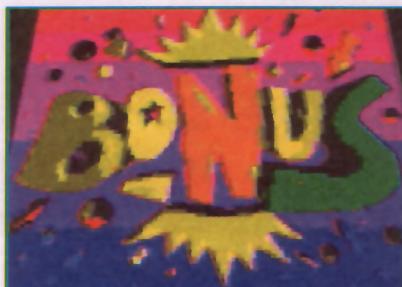


готовьтесь к бою. Он будет бросать в вас подарками, а вам необходимо отбивать их обратно. Попав в Санту 3 раза, вы уничтожите его. После этого спускайтесь вниз и бегите в другой конец этой части уровня. Там заберитесь на самый верхний уступ. Пробегите вдоль стены до телевизора и возьмите пульт.

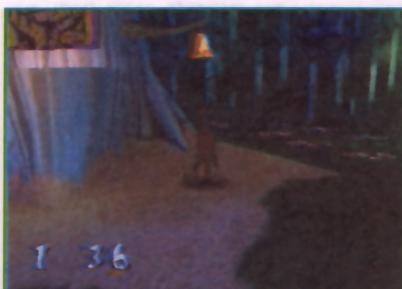
Пульт за 100 мушек.

Для того, чтобы собрать 100 мушек, обращайте особое внимание на: врагов, пингвинов, солдат, почтовые ящики, прыгающие подарочные коробки и крыши домов. Все это тоже дает мушки.

Бонус-уровень 1 (необходимо: 2 золотые монеты).



Этот уровень находится в той же комнате, что и предыдущий. В нем вам необходимо позвонить в 10 колоколов. При этом вам



дается изначально 2 минуты времени. На первой поляне есть 3 колокола: два на земле и один на дереве. Позвонив во все три, поднимайтесь вверх по склону. Будьте внимательны, поскольку если в вас попадет пустая банка, то вы упадете в самый



низ, так что лучше эти самые банки перепрыгивать. Забравшись на вторую поляну, вы обнаружите еще три колокола и дополнительное время в размере 20 секунд. Покончив с колоколами на этой поляне, поднимайтесь еще выше. На последней поляне расположились 4 колокола: 2 на земле и 2 на деревьях и дополнительное время. Позвонив в оставшиеся колоколы, вы получите дополнительную жизнь, код для последующего ввода в сейфе (естественно когда он будет открыт), и в центре зала в **Mission Control** появится табличка с красной лапкой.



Вернувшись в главный зал **Mission Control**, заберите эту табличку, и откроется дверь с красным знаком. После этого поднимайтесь наверх и идите в дверь с табличкой **Clueless**. Забегайте по дорожке к телевизору и прыгайте в него.

Mystery TV — Clueless in Seattle (необходимо: 3 пульта).



Задание 1: Пройти через лабиринт. Оказавшись на уровне, бегите вперед в следующую комнату. Там убейте охотника и продолжайте свой путь прямо. В следую-



щей комнате обойдите бассейн и, взяв зеленую лапку, идите дальше. Ну вот вы и оказались в лабиринте. Разбивайте чек-поинт и бегите налево. Убейте охотника и возьмите зеленую лапку в нише слева. Бегите дальше до развилки, на которой надо повернуть налево. Пробегите по проходу до конца, по пути прикончив двух охотников. В длинном коридоре идите прямо, убейте очередного охотника и в конце возьмите еще одну зеленую лапку. Вернитесь немного назад и поверните в проход



с огромным медведем. Убейте этого громилу и спокойно возьмите пульт.

Задание 2: Разбить 3 бака с кровью.

Опять!

Снова идите в лабиринт. Там идите налево и на развилке — прямо. Дойдя до конца, поверните налево и сразу за углом ударьте каменную голову. Вернитесь в комнату с камином, где вы встретили первого



охотника. Здесь книжная полка отъехала, открывая путь в темную комнату. Заходите туда, возьмите зеленую лапку и ударьте хвостом по рубильнику. Итак, Гекс снова превратился в Дракулу. Бегите в главный



зал и поднимайтесь по лестнице наверх. Прикончите два ходячих монитора и заходите в комнату. Для начала запрыгните на шкаф рядом с кроватью, а затем перелетите с него на верх этой самой кровати, чтобы забрать зеленую лапку. Можноозвращаться в главный зал. Однако теперь внизу бродят два медведя. Ударьте по каменной голове, чтобы появилась зеленая



лапка и включился десятисекундный таймер. Теперь перелетайте на люстру, а с нее в то место, где находится лапка. Если не успеете вовремя, то лапка пропадет и придется повторять процедуру. Взяв лапку, возвращайтесь наверх и снова летите на люстру. В нишах напротив вашей позиции находятся баки с кровью. Залепите в каждую нишу и разбейте все три бака. В



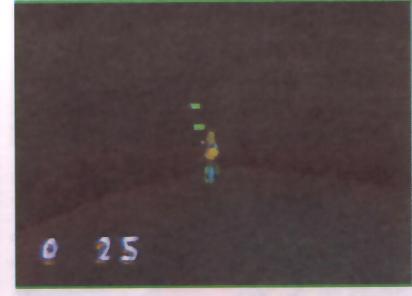
результате внизу откроется дверь, за которой находится пульт. Спускайтесь к нему, но не спешите его брать. В нишах по обе стороны от телевизора можно поживиться жизнями. Ну а теперь можно и пульт взять.

Задание 3: Найти и пройти три мини-игры.

В центральном зале поднимайтесь в комнату наверху и ударьте каменную голову. После этого в комнате с камином выдвигается книжный шкаф, по которому можно будет забраться наверх. Спускайтесь вниз и, убив двух медведей, идите в следующую комнату. Нейтрализовав охотника, встаньте в районе нарисованной на полу луны и, переключившись на вид из глаз, посмотрите на голову лося. Таким образом вы



попадете в первую мини-игру. В этой мини игре вам необходимо убить десять блох. На все про все у вас будет **45** секунд, поэтому действуйте быстро. Сначала убейте трех блох у того места, где вы появились. Затем идите налево, прикончите еще двух блох и в районе уха залезайте наверх. Там своей горькой у части ожидают очередные три блохи. Покончив с ними, спуститесь с другой стороны головы и, прибив оставшихся паразитов, возвращайтесь к тому месту, где вы начали. Там вас будет ожидать монета. Возьмите ее и вы автоматически покинете мини-игру. Также в этой мини-игре есть прикольный секрет: когда вы находитесь на самом верху головы, посмотрите в сторону, противоположную носу. Вы должны видеть висящие в пустоте телевизоры. На самом деле они не



висят, а стоят на платформе черного цвета, до которой можно допрыгнуть, используя удар-карата. Там же вы можете увидеть мемориальную доску клана Гекса. Выйдя из первой мини-игры, направляйтесь в комнату с клетчатым полом. В этой комнате, являющейся кухней, убейте охотника и медведя, возьмите лапку на столе в центре и, встав перед умывальником, посмотрите на него. Это вторая мини-игра, в которой надо разбить под водой пять пузырей. На это дается тоже **45** секунд. Разбивая пузыри, не забывайте, что воздух ограничен, поэтому всплывайте на поверхность. После уничтожения последнего пузыря, поднимайтесь на поверхность и заберите монету. Также не забудьте взять под водой очередную зеленую лапку. После победы вернитесь в комнату с камином и

по шкафу заберитесь наверх. Идите в следующую комнату, убейте медведя и пойдите к экранам в правом углу. Включите их все при помощи удара хвостом, и на противоположной стене комнаты откроется секрет с лапкой. Возьмите эту лапку и, встав на бильярдный стол, посмотрите вниз. В этой третьей и последней минигаре вам необходимо разбить 7 бильярдных шаров, чтобы получить монету. Так же в лузу за одним из шаров с номером 10



находится лапка. Времени опять же дается 45 секунд. После выигрыша выходите из комнаты и берите пульт.

Пульт за 100 мушек.

Здесь все относительно просто: убивайте всех врагов и обшаривайте все комнаты и лабиринт. Также на дне бассейна расположились 4 мушки.

Бонус-уровень 2. (необходимо: 5 золотых монет).



Этот уровень находится под лестницей, там где вы открывали шкаф при помощи каменной головы и брали лапку. Здесь все очень просто. Вам надо уничтожить пятерых эльфов-сноубордистов. Никаких проблем не должно возникнуть, учитывая то, что внизу под своеобразными ледяными мостами находятся дополнительные 30 секунд. За этих эльфов вы получите дополнительную жизнь и код для сейфа.

Секретный уровень 1.

Секретных уровней в игре всего четыре, и служат они для открытия сейфа. В этот



уровень можно попасть, если ударить хвостом по трем большим компьютерам в главном зале **Mission Control**. После это-



го в стене повернется картина, открывая проход к секретному уровню. Внутри уровня необходимо найти 50 мушек за 3 минуты. Главное внимательно смотреть по сторонам и не забывать, что мушки можно выбивать из голубей (причем 3 штуки), каталки с Хот-Догами и автомата по продаже газированной воды **Gex**. После сбора всех пятидесяти мушек, возьмите ключ для сейфа в форме щита.

Теперь настало время идти в следующий мир. Выходите из **Mission Control** через дверь с табличкой **Lake Flaccid**.

Lake Flaccid.

Сразу после материализации в этом мире идите направо. На песке на берегу разбейте маленький замок, чтобы получить зеленую



лапку. Идите дальше, заберитесь на один уровень выше, а затем, используя деревянный туалет, еще выше. Теперь идите вдоль стены до конца и перепрыгивайте на своеобразную нефтяную вышку, чтобы

забрать еще одну лапку. С вышки прыгайте на следующий уступ. Идите по нему до конца и, используя двойной прыжок, переберитесь в пещеру с золотой монетой.



Взяв монету, спрыгивайте вниз и разбейте еще один замок на песке. После получения лапки идите к обломкам пиратского корабля и заберитесь на них. Взяв лапку, спускайтесь оттуда и плывите к плавающей на поверхности воды покрышке. Запи-



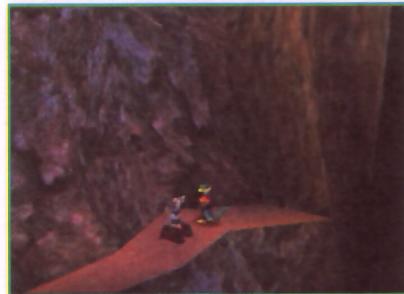
рыгивайте на нее и забирайте лапку. Теперь найдите лодку с Алфредом и залезайте на нее. Когда лодка будет проплыть вдоль скалы, рядом с которой над водой висит лапка, подпрыгивайте и хватайте ее. После этого плывите к водопаду и заходите в проход за ним. Там вы сможете взять две лапки за мешками с песком. Выходите обратно и поднимайтесь на самый верх к железнодорожным путям. Над ближайшим к вам заколоченным проходом висит лапка. Взять ее можно при помощи двойного прыжка. Теперь идите на качающиеся мостики. Под вторым мостиком висит последняя лапка. Чтобы ее взять, необходимо спрыгнуть с этого моста и в полете ударить хвостом. Снова заби-



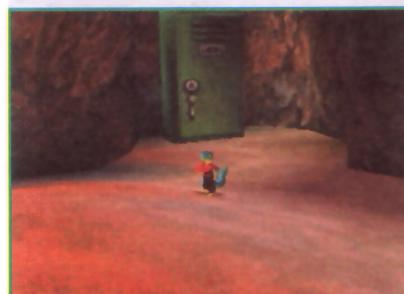
райтесь наверх и теперь уже переходите на другой берег. Идите налево и при помощи двойного прыжка перебирайтесь к золотой монете. Возьмите ее и возвращайтесь к мосту. Для того чтобы получить последнюю монету вам надо запрыгнуть



наверх. Для этого необходимо совершить двойной прыжок таким образом, чтобы второй этап прыжка попадал на стоящую рядом вагонетку. После этого спокойно берите монету. Теперь осталось только одна вещь — собрать **100** мушек и получить пульт. Здесь есть некоторые нюансы. Во-первых, если вы зайдете в ближайшую пещеру, то обнаружите завал, за которым скрываются несколько ходячих мониторов. Естественно необходимо этот завал расчистить. Для этого выходим из пещеры и идем по тропинке мимо кактусов до конца. Там забираемся на уступ и бьем по рычагу. Завал расчищен. Во-вторых, слева



от входа в этот мир есть зеленый распределительный щит. Разбейте его дверцу и зайдите внутрь. Таким образом вы окаже-



тесь на ринге наверху где тоже есть один враг. Теперь можно беспрепятственно со-

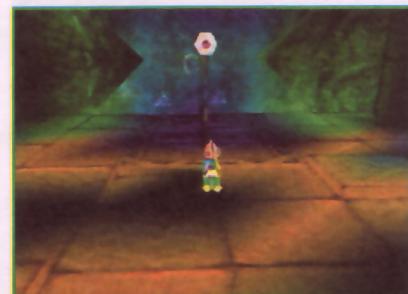
бирать мушек. Надо лишь помнить, что мушки выбиваются из пальм, сундуков и врагов, и что в пирамиде, разбитом корабле, за водопадом, над ним и в пещерах тоже можно их найти. После получения звездного пульта, отправляйтесь на уровень в пирамиде.

Tut TV — Holy Moses! (необходимо: 5 пультов).



Задание 1: Найти 3 посоха Ra.

В начале уровня идите направо в первый проход. Там уничтожьте мумию, которая оставит после себя первый посох. Также заберите монету за водопадом. Выходите



из этой комнаты и идите на противоположную сторону зала. Там заходите в проход и, взяв монету, поднимайтесь вверх на лифте. В конце коридора уничтожьте жреца. В результате в центральном зале появится энергетический мост. Берите лапку, возвращайтесь обратно и поднимайтесь по центральной лестнице к этому



самому мосту. Идите по мосту в длинный извилистый коридор. Доберитесь до конца коридора и разбейте чекпоинт и телеви-

зор с красной мухой. Теперь съешьте муху и, переключившись на вид от первого лица, стреляйте в гигантского паука. Когда



паук откинется, появятся платформы. Пересягивайте на уступ, где находился паук и берите лапку. Затем идите в пещеру слева, туда где стоит найденный вами посох. Приблизьтесь к правой стене и при помощи выезжающей платформы запрыгните на липкую стену. По ней ползите строго вверх, не сворачивая направо. Таким образом после нескольких изгибов она приведет вас к еще одной мумии. За-



бейте мумию и возьмите второй посох. Теперь идите направо и, забрав монету, спуститесь немного вниз до очередного чекпоинта. Теперь используйте крутящиеся платформы чтобы перебраться на следующую липкую стену. Не забудьте по пути схватить лапку. По этой стене ползите вверх и направо. Далее используйте еще одну платформу и переберитесь на третью стену. По ней заберитесь на самый верх и пробегите по коридору до конца. Забив жреца, возьмите лапку и проходите в дыру за водой. Пробегите по коридору, избегая контакта с головами, и добери-



тесь до трещины в стене. Зайдя туда, убейте мумию и заберите третий посох и лапку. Теперь возвращайтесь в зал с посохами. Теперь в стене напротив входа есть трещина. Заходите в нее и берите лапку и пульт.

Задание 2: Освободить духов из трех Потерянных Ковчегов.

Идите от входа налево и заходите в комнату с лифтом. Поднявшись наверх, убейте жреца, и откроется первый ковчег. Возвращайтесь в главный зал и идите по лестнице наверх. Перейдите через энергетический мост и пробегите по коридору до конца. Убейте паука на другом берегу уже известным вам способом. Затем перебирайтесь на берег слева и в следующей комнате снова поднимайтесь на самый верх. В конце коридора наверху убейте второго жреца для освобождения духов из второго ковчега. После этого прыгайте в дыру в стене. По следующему коридору бегите до конца, избегая контакта с головами. В огромном зале с разломами на



полу вы обнаружите последнего жреца. Кончайте с ним и забирайте выехавший пульт.

Задание 3: Проехать на верблюде в древний храм.

Снова повторите путь к огромному пауку. Убейте его и идите в пещеру справа. Там вас ждет верблюд. Сядитесь на него и переезжайте через зыбучие пески. Оказавшись в следующей комнате, залезайте на липкую стену и ползите по ней налево. Там в небольшом закутке возьмите лапку.



Спрятывайте вниз и снова залезайте на стену, но только теперь ползите направо и по серии платформ доберитесь до второго этажа. Там возьмите лапку и идите вдоль стены направо. В прыжке подберите еще одну зеленую лапку, а чуть дальше и последнюю. Затем спрыгивайте на крутящуюся платформу, а с нее перепрыгивайте на последнюю липкую стену. Забравшись на самый верх храма, заберите пульт.

Пульт за 100 мушек.

Во-первых, в самом начале уровня, слева от того места, где вы появились, располагается телефонная будка с мушками внутри. Во-вторых, в углу главного зала и в древнем храме есть каталки Хот-Дог, из которых можно выбить по **6** мушек. И в-третьих, если, проехав на верблюде, вы войдете в храм, то назад вернуться вы уже не сможете, так что оставляйте это место на самый конец сбора мушек.

Бонус-уровень 3 (необходимо: 8 золотых монет).

Этот бонус-уровень находится в пирамиде. Для того чтобы разбить решетку, нажмите на четыре платформы с зелеными знаками на полу. Сам уровень аналогичен бонус-уровню **2**, но только в начале дается **1 минута 30 секунд**. По окончании уровня вы получите дополнительную жизнь и код для сейфа. После окончания выходите из пирамиды и идите в пещеру за водопадом. Там запрыгивайте в следующий уровень.

Army Channel — War is Heck (необходимо: 7 пультов).

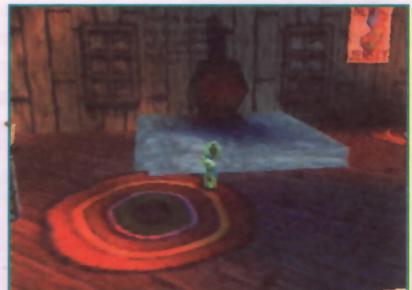


Задание 1: уничтожить прожектора, разрушить 5 палаток.

Как только окажетесь на уровне, бегите к ближайшему пулемету и расстреливайте прожектора на вышке. После этого разбивайте палатку рядом с оспепленной вышкой. Тоже самое повторите и с соседней вышкой и палаткой. После этого идите



далее и заберитесь на бак с водой, чтобы забрать зеленую лапку. Будьте предельно внимательны и не наступайте на мигающие штукачины на земле — это мины! Спустившись с бака, зайдите в казармы слева. Подойдите к буржуйке у противоположной стены и ударьте по ней хвостом.



Таким образом откроется секретный проход в полу. Спускайтесь вниз и идите вперед. Первый поворот налево приведет вас к золотой монете. Возьмите ее и вернитесь в главный коридор. Пройдите по нему до конца, чтобы забрать зеленую лапку. После этого возвращайтесь наверх и выходите на улицу. Продвигайтесь дальше, разбивая прожекторы и уничтожая палатки. В конце из четвертого пулемета кроме прожекторов уничтожьте еще и часового. Как только



все пять палаток будут стерты с лица земли, вернитесь назад и возьмите сброшенный с вертолета пульт.

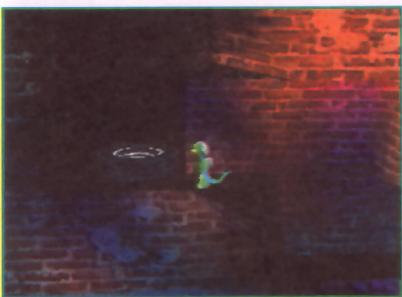
Задание 2: Разрушить город, найти пять ящиков с патронами.

Со старта идите в ворота, обозначенные двумя знаками. Оказавшись в городе, запрыгивайте в танк. Теперь надо найти все

ТАКТИКА



ящики. Для этого разрушайте каждое здание, которое можно уничтожить. Также помимо пяти ящиков вы сможете найти еще четыре лапки и одну золотую монету. Когда все пять ящиков будут найдены, бегите к зданию в центре города, которое не разрушается. Запрыгивайте на крышу при



помощи покрышки, впаянной в стену. Оказавшись на крыше, берите пульт.

Задание 3: Выжить в окопах, украсть секретные планы.

Уничтожая прожекторы на вышках, бегите вперед пока не доберетесь до здания, рядом с которым стоит часовой. Заходите в дверь и вы окажетесь в зоне боевых действий. Возьмите лапку на деревянной платформе и расстреляйте из пулеметов близлежащие прожекторы. Будьте осторожны, поскольку на парашюте десантируется ручная граната. Затем бегите впе-



ред и прикончите двух часовых. Рядом с левым часовым располагается чекпоинт, разбейте его. Залезайте на деревянную стену и берите золотую монету. После этого спрыгивайте вниз и бегите к вышке слева, на которой висит только один прожек-



тор. Из пулемета расстреливайте фонари на вышке напротив, а затем из пулемета на противоположной стороне и этот одинокий прожектор. Рядом с правой вышкой в окопе лежит лапка. Продолжайте движение вперед и в окопе рядом с центральной вышкой возьмите еще одну зеленую лапку. Теперь идите до конца зоны боевых действий и заходите в здание с табличкой **Command Center**. Расстреляв из пулемета часовых, возьмите лапку и секретные



планы. Выходите на улицу и забирайте честно заработанный пульт.

Пульт за 100 мушек.

Главное здесь не забыть, что мушки есть и в домах в городе. В остальном просто бегайте и собирайте.

Бонус-уровень 4. (необходимо: 11 золотых монет).



Этот уровень располагается в соседней комнате от **Army Channel**. Задачей на этом уровне является уничтожение десяти танков противника. Изначально на это дается 2 минуты. В самом начале уровня, находясь еще в канаве, возьмите за углом

девяностосекундный бонус. Теперь поднимайтесь по наклонной дороге наверх. Продвигаясь вперед, уничтожьте 4 танка противника и, разрушив здание, возьмите девяностосекундный бонус. После этого заезжайте на платформу в конце пути и стреляйте в цель на стене. С движущейся плат-



формы переберитесь на скат и уничтожьте еще один танк. Теперь езжайте налево. На площади со статуей разберитесь с шестым танком и возьмите бонус времени. Теперь по серии движущихся платформ переехайте на вторую площадь, по пути не забыв забрать время. Седьмой танк должен получить по заслугам. Взяв бонус времени, разбейте четыре цели на стенах, чтобы активировать платформы. По этим синим платформам езжайте дальше. Опять площадь со статуей, танком и временем. Покончив с этим горе-танкистом, продолжайте путь и настигайте оставшиеся танки. Все, уровень пройден. Вы получаете жизнь и код.

Ну что же, настало время побывать на диком западе. Выходите из пещеры и поднимайтесь наверх к мосту. Переходите на другую сторону и заходите в шахту.

Western Station — The organ trail (необходимо: 9 пультов).



Задание 1: Найти золотоносный остров. Идите вперед и садитесь на осла. Осел в этом уровне просто необходим. Во-первых, это отличное средство передвижения, а во-вторых, на склоны со следами копыт можно забраться исключительно сидя на этом благородном животном. Подними-

ТАКТИКА



тесь по склону и скачите направо. Проехав деревянный мост, остановитесь рядом с ездищими вагонетками и слезайте с осла. Теперь запрыгивайте на первую вагонетку и переезжайте на первый остров. Там прикончите привидение и прыгайте на



следующую вагонетку. Далее следует еще одна вагонетка, с которой вы попадете на золотоносный остров. Здесь спокойно заберите пульт.

Задание 2: Найти пять карт одной масти. Снова садитесь на осла и езжайте до вагонеток. Там возьмите первую карту и лапку



между кактусами. Езжайте дальше до чек-поинта. Оставив осла, идите сквозь водопад в секретную пещеру. Возьмите находящуюся там лапку и выходите обратно. Сев на осла, поднимайтесь по склону, не забыв прихватить очередную зеленую лапку. Езжайте дальше пока не доберетесь до кидающегося головой скелета. Для того чтобы его убить, необходимо отбить летящую голову обратно. Разобравшись со скелетом, идите в пещеру прямо по курсу. Убив привидение, посмотрите назад и вы увидите лапку. Взяв ее, перепрыгивайте на



рельсы и по ним доберитесь до следующей площадки. Стоящий на ней скелет не должен больше существовать. Разобравшись с ним, возьмите лапку и езжайте дальше. Перепрыгивая с острова на остров, доберитесь до другого берега. По пути не забудьте взять карту. Покинув пещеру, осторожно заберитесь по склону наверх. Оставьте осла стоять у обрыва, а сами по золотой стене переползайте на другую сторону. Там нажмите на рычаг и возвращай-



тесь обратно. Сев на осла, прыгайте на вагонетку, а затем и на другую сторону. Поднимайтесь по очередному склону и вы окажетесь на кладбище. Убив два привидения, спускайтесь в первый склеп по ходу движения и забирайте карту и лапку за ко-



лонной (ее не видно). Поднимайтесь на верх и проделывайте такую же операцию со вторым склепом. Теперь в пространстве между двумя склепами перемахните через забор (естественно не на осле) и с самого края посмотрите вниз. Вы должны видеть рельсы внизу. Спрятывайтесь на них и забирайте две лапки и монету. Спрятавшись внизу, снова проделайте путь до обрыва, где вы включали вагонетку. Посмотрев



вниз вы должны увидеть рельсы. Падайте прямо туда, берите последнюю карту и забегайте туда, куда уходят рельсы. Там убейте скелета и привидение и возьмите монету с пультом.

Задание 3: Зобраться на гору.

Уже известным вам путем доберитесь до кладбища. Проехав его насквозь, поднимайтесь еще выше. Попав на постоянный двор, не спешите брать золотый пульт, а обойдите забор по краю обрыва. Вы увидите, что на крыше первого склепа есть зеленая лапка, а на крыше второго — золо-



тая монета. Забрав оба предмета (придется проделать путь дважды), поднимайтесь на постоянный двор и заберите в стойках пульт. Теперь берите пульт.

Пульт за 100 мушек.

Обратите особое внимание на кур. Из каждой курицы выбивается одна мушка, но поскольку их много можно забыть ударить какую-либо из них. Поэтому настоятельно рекомендуется лупить их, пока не будете уверены, что все куры получили свое. В остальном это простое собирание мушек.

Бонус-уровень 5 (необходимо: 14 золотых монет).

Чтобы попасть на этот уровень, необходимо взорвать завал и пройти до конца по длинному туннелю. На уровне необходимо разбить десять ящиков с курами. В начале дается 2 минуты времени. В начале разбейте четыре ящика и возьмите бонусное время. Теперь поднимайтесь по склону и



езжайте направо. Перемахнув через пропасть, доберитесь до моста, по пути разбив еще два ящика. Переходите через три моста (будьте осторожны: на двух мостах не хватает досок) и разбейте по пути два ящика. Ну а теперь добейте остальные. По окончании уровня вам дадут жизнь и код для сейфа.

Теперь настало время поиграть в пиратов. Идите в обломки пиратского корабля и спускайтесь в самый низ.

The Buccaneer Program — Cut Cheese Island (необходимо: 11 пультов).



Задание 1: Пройти Стену Смерти.

Появившись на уровне, посмотрите на стену слева и выдвиньте бочку из ниши, чтобы взять золотую монету. Теперь заползайте на небольшой выступ. Когда вы нажмете на рычаг, появится пушка. Спускайтесь вниз и двигайтесь большую бочку к выступу с лапкой. По бочке запрыгивайте на верх и, взявшись за лапку, спускайтесь к пушке. Из пушек необходимо подстрелить оба глаза огромного черепа. После этого череп откроется и вы сможете пройти дальше. Возьмите лапку справа и бегите вперед.



В конце зала вас поджидает скелет. Его лучше всего убивать при помощи удар-карата. Теперь забирайтесь по липкой сте-



не наверх. Хвостом раскрутите вертушку и по мосту перебегите на платформу у противоположного борта. Там возьмите лапку и возвращайтесь обратно (естественно через палубу внизу). Когда опять окажетесь на платформе с вертушкой, перемахните на соседнюю платформу, используя удар-карата. После активации чекпоинта прыгайте еще дальше. Здесь снова раскрутите вертушку и по мосту бегите дальше. На следующей платформе нажмите на рычаг и по липкой стене переползите выше. Из стоящей там пушки подстрелите двух скелетов на другой стороне. Опять же по липкой стене вернитесь обратно. Теперь наступает ответственный момент. Раскрутите вертушку и бегите по мосту, причем ваш последний удар должен состояться, когда вы уже находитесь на мосту. Только в этом случае, используя удар-карата в конце моста, вы достигнете другой стороны. Правда есть и хороший момент — теперь появилась лестница. Прыгайте на бочку, когда она будет пролетать рядом с вами, а с нее на следующую платформу. Далее прыгайте до двери, берите лапку и заходите в дверь. Итак вы попали в зал со Стеной Смерти. Вам необходимо перебраться на другую сторону, минуя эту Стену. Итак, после очередного проезда Стены Смерти, прыгайте в ближайшую яму и берите лапку. Далее после каждого проезда стены перемещайтесь в следующую яму. Таким образом вы доберетесь до конца зала. Однако это еще не все. Посмотрите



на стену справа и вы увидите липкий участок. Запрыгивайте туда и следите за Стеной Смерти. Вам нужно перемещаться между небольшими углублениями в те моменты, когда Стена Смерти проехала. Так вам нужно проползти сначала вдоль одного борта, а затем и вдоль другого. В конце пути необходимо спрыгнуть на верхнюю балку Стены Смерти и по ней перебежать в небольшую нишу, где спрятана золотая монета. После этого спрыгивайте вниз,



снова пробегайте «полосу препятствий» и идите к бочке со взрывчаткой, на которой лежит платформа. Если ударить по бочке хвостом, то через пару секунд взрыв подкинет платформу вверх, так что необходимо за эти секунды запрыгнуть на эту самую платформу. Оказавшись наверху, возьмите лежащую на краю лапку и пульт.

Задание 2: Потопить четыре пиратских корабля.

Для начала доберитесь по уже известному вам пути до того места, где вы взяли первый пульт. Оттуда выходите через дверь на палубу. Теперь спуститесь в самый низ, где бродит одинокий скелет. Убив его, возьмите лапку и заходите по очереди в четыре



комнаты. Там вы должны подстрелить из наличествующих пушек плавающие в море кораблики пиратов. После того как все четыре корабля будут уничтожены, поднимайтесь наверх и бегите к носовой части судна. Пододвинув к стене бочку, заберитесь выше и возьмите лапку. Затем при помощи бочки со взрывчаткой поднимайтесь к скелету и прикончите его. Теперь пред-

ТАКТИКА

стоит провернуть очень опасную операцию. Для начала спуститесь к носовой части корабля и потихоньку идите по кокпиту вперед. По первой перекладине бродит крыса. Если она вас заденет, то вы упадете вниз, поэтому ее надо убить заранее. После этого на площадке в правой части перекладины возмите лапку, а на аналогичной площадке в левой части — ухватитесь за канат. Съехав по канату вниз, возмите пульт.



Задание 3: Съехать вниз к телевизору. Уже известным вам путем выходите на палубу и спускайтесь на один уровень вниз. Теперь поднимитесь по вантам на мачту и, используя раскачивающуюся бочку, переберитесь на платформу с лапкой. Взяв лап-



ку, переберитесь на другую мачту. С обратной стороны мачты вы обнаружите липкую стену. По ней заползите наверх и при помощи бочки со взрывчаткой поднимитесь на самую верхнюю платформу. Убейте скелета и идите на другую сторону платформы. Там по канатам спуститесь к пульту, но не берите его, а идите к правому борту. За бортом есть площадки, которые приведут вас к золотой монете. Взяв монету, подни-



митесь на появившейся платформе наверх и возмите пульт.

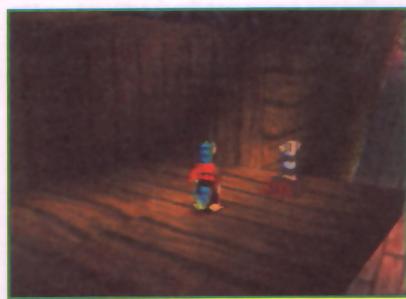
Пульт за 100 мушек.

Здесь особое внимание следует обратить на сундуки, стоящие на возвышениях. До них можно добраться, используя бочки. Также сундуки есть на самом конце кокпита и на мачтах. И еще одна вещь, которую хочется отметить, это наличие мушек не только в ямах в комнате со Стеной Смерти, но и в углублениях на стенах и на самом верху, где лежала золотая монета. В остальном задание приобретает оттенок убийства всего, что движется.

Бонус-уровень 6 (необходимо: 17 золотых монет).



Для того чтобы попасть на этот уровень, необходимо проползти по липкой стене внутри обломков пиратского корабля и нажать на рычаг. Внутри уровня вам предстоит найти и съесть 10 резиновых уток. Сходу спус-



кайтесь вниз, ешьте утку и берите бонус-время слева. Плывите налево и за водопадом вы обнаружите еще одну утку. Плыви-



те еще дальше и, съев третью утку, заплывайте в тоннель, по которому летят ядра. При выходе из тоннеля сцайдайт четвертую «желтеньку» и заплывайте наверх. Проплывите немного направо и вы обнаружите пятую утку. Теперь плывите налево. По пути вы найдете оставшихся уток и бонус-время. В результате вы получаете дополнительную жизнь и код к сейфу (как обычно).

Секретный уровень 2.



Идите в **Lake Flacid** наверх к мосту и заходите в заколоченную шахту. На этом уровне вам как обычно предстоит найти 50 мушек за отведенные 3 минуты. Главное здесь не торопиться и спокойно собирать все мушки. Хочу отметить, что в бассейне лежат 6 мушек. Когда соберете все мушки, берите ключ от сейфа в форме черепа. Теперь в этом мире остался только уровень с мини-боссом. Идите на боксерский ринг через зеленый трансформатор и запрыгивайте в телевизор.

WWGex Wrestling — Invasion of the Body Slammers (необходимо: 13 пультов).



Здесь надо победить зловещего рестлера на его собственном ринге. Для этого бегайте вокруг него, пока он не проведет прием. После этого быстро подбегайте и бейте хвостом. Такую операцию надо повторить пять раз. После победы вы получите ключ от следующего мира, ну и соответственно почет и уважение самых знатных рестлеров мира (во всяком случае виртуального).



самый скандальный компьютерный журнал

журнал компьютерных хулиганов

Хакер

www.xaker.ru

#4/99

Г-я Карисон,
которой яил на крише
20 лет
спустя
Давай
пошали!

Хакерский пейзаж

Хак-группа КРЭ

Х-дизайн

WAREZ

Как себя вести в общественном месте

ЧЕТВЕРТЫЙ
НОМЕР
В ПРОДАЖЕ
С 18 МАЯ

Syphon Filter

автор: Стеф



Миссии

Название:

Washington DC: Georgia street.

Цели:

1. Обеспечить прикрытие агентам **CBDC** для обезвреживания бомбы.
2. Отключить электричество от дверей в метро.
3. Устранить **Kravitch** и его компьютер.
4. Обезвредить бомбу в метро.
5. Устранить **Rhoemer**.

Прохождение:

Итак, вы начинаете свою доблестную миссию по спасению человечества в **Washington'e**. Столица США находится в серьезной опасности. Ваша первая задача — помочь агентам **CBDC** (людишки в желтых защитных костюмах) обезвредить бомбу в городском банке. Позади вас находится проход между домов: бегите в него. Будьте осторожны: на крыши засели снайперы **Kravitch'a**, их лучше снять попаданием в голову (на данной стадии игры интел-

лект врагов равен нулю, поэтому вы спокойно можете целиться во врагов длительное время, не опасаясь, что вас застрелят). Добежав до банка, опередите террориста, который атакует агента **CBDC** (получите его поддержку). Войдя в банк, подойдите к бомбе. Прибежит минер, который начнет обезвреживать бомбу. Его необходимо прикрывать, отстреливаясь от террористов, выбегающих отовсюду. Когда минер закончит, возьмите в ящике патроны для **M16** (полный боезапас), также воспользовавшись фонариком, заберите в темной комнате гранаты. Далее возвращайтесь на то место, где вы начали игру. По пути не забывайте про снайперов, от полицейских машин лучше держаться подальше, так как их могут взор-



СОВЕТЫ:

1. При исследовании территории будьте предельно осторожны. Чтобы противник вас не заметил, используйте режим тихого передвижения (кнопка «X»).
2. Уничтожать противников лучше всего прямым попаданием в голову (**Head shot**), даже если враг в бронежилете, вы с первого выстрела сможете его нейтрализовать.
3. На тщательно охраняемых объектах всегда пользуйтесь оружием с глушителем, чтобы при выстрелах враг не поднял тревогу.

4. Пополнить боезапас в игре можно, найдя маленький металлический ящик: кроме оружия и патронов, в нем может находиться броня.
5. Будьте очень бдительны: при использовании гранат, **M79** и другого оружия, которое способно вызвать мощный взрыв, при неосторожном применении этого оружия вы можете пострадать.
6. Очень часто по ходу игры вам будут попадаться различные взрывные устройства, рядом с которыми не стоит производить выстрелов, а тем более взрывов.
7. Во время перестрелок на открытых пространствах осторожно выбирайте место для укрытия: не рекомендуется прятаться за машинами, бочками с горючим и т.д.
8. Активно используйте боковые шифты: с помощью них можно эффективно уходить в сторону от вражеского огня.
9. Если у противника отсутствует бронежилет, то обязательно пользуйтесь кнопкой самонаведения (**R1**).
10. Внимательно прочитайте данное руководство.

ОРУЖИЕ

Taser (электрошок)



Электрошок в **Syphon filter** представляет собой маленькое устройство, похожее на пульт д/у. Эта маленькая штуч-

ка по радиусу поражения может послать со снайперской винтовкой. Чтобы поразить врага электрошоком, нужно всего лишь навести на него прицел и нажать на кнопку. Большим недостатком данного устройства является то, что оно очень медленное: с момента удара током противника до его полного испепеления проходит пара секунд, а за это время вас могут подстрелить.

Silenced 9mm handgun (пистолет с глушителем)



Это оружие дается с самого начала игры. Пистолет с глушителем эффективен на протяжении всей игры. С его помощью вы сможете спокойно убирать часовых без опасений, что ваши выстрелы услышат вражеские охранники и поднимут тревогу. Пистолет с глушителем лучше не использовать при борьбе с группой врагов, так как у него небольшая скорострельность.

45 Handgun (кольт)



Колт предназначен для поражения целей на среднем расстоянии. Он обладает приличной убойной силой. Использовать колт можно против небольших групп противника. В отличие от пистолета с глушителем, колт лучше всего использовать не во всех случаях. Не стоит применять колт при разведке, так как от него много шума и на выстрелы сбегутся все находящиеся поблизости силы противника.

Sniper rifle (снайперская винтовка)

Превосходнейшее оружие для боя на дальних дистанциях. С помощью снайперского прицела можно приближать или удалять цель. Винтовку можно использовать как сканер в оптическом режиме она выдает некоторую информацию о противнике. Снайперская винтовка идеально подходит для снятия часовых, так как она полностью бесшумна.

Night vision rifle (снайперская винтовка с инфракрасным прицелом)

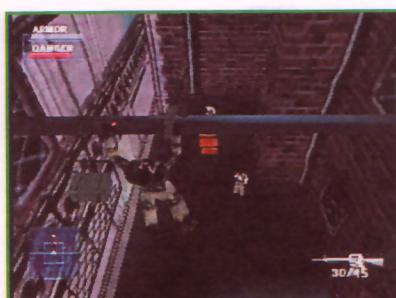
Снайперская винтовка с инфракрасным прицелом полностью идентична обычной снайперской винтовке за исключением того, что с помощью нее можно видеть в темноте. Главный недостаток этого оружия заключается в том, что при отсутствии живых целей, невозможно ничего разглядеть, так как все вокруг становится зеленым и размазанным.

M16 (штурмовая винтовка M16)

На начальных стадиях игры штурмовая винтовка будет основным вашим оружием. У **M16** небольшая мощность, зато достаточно высокая скорострельность. Использовать штурмовую винтовку можно против различных групп противников, она одинаково хорошо справляется как с большими, так и с маленькими подразделениями врагов. К достоинствам **M16** стоит отнести ее бесшумность.

K3G4 assault rifle (штурмовая винтовка)

K3G4 скончана с **M16** с одним отличием, что штурмовая винтовка **K3G4** может пробивать броню противника, нанося ему небольшие повреждения. Применять **K3G4** лучше всего против больших скоплений врагов.



вать. Прибыв обратно, вы увидите бар справа от входа в который со стены прыгают террористы, нападающие на агентов **CBDC**. Не отвлекайтесь на них (они бесконечные). Направляйтесь по коридору до окна (за ящиками прячется террорист).

Вылезайте из окна на улицу: слева у решетки стоит ящик — по нему можно забраться на балкон. С балкона по трубе перелезайте на другую сторону: пока вы будете карабкаться, снизу прибегут два террориста — позаботьтесь о них, заберите гранатомет **M79**. Спрятавшись внизу, бегите на улицу, там под шквальным огнем возьмите бронежилет и патроны к снайперской винтовке. Потом возвращайтесь к решетке. Отстреляйте у ворот замок. На стене есть выключатель: нажмите его и приедет лифт. Спуститесь на нем вниз. С вами связывается Лиан (ваша связистка). Включите фонарик: слева в темноте находится рычаг — отрубите электричество и поднимайтесь наверх. Сверху затаился террорист, расправьтесь с ним. Залезайте обратно в окно, из которого вылезли. В баре, пробежав несколько поворотов по коридору, свяжитесь с Лиан — она сообщает о Кравиче. Он находится в зале бара около стойки.

При достаточной сноровке его можно уложить из-за угла с помощью снайперской винтовки, выстрелом в голову. Если не пройдет вариант с винтовкой (тогда вы услышите родной русский язык), застрелите Кравича из пистолета (придется за него побегать). Разделавшись с террористом, возьмите за стойкой бара дробовик. Как только вы откроете ящик, прибегут разгневанные смертью боссы террористы. Испытайтесь на них свое новое оружие. Разобравшись с охраной, следуйте на место, отмеченное на карте как **Subway entrance**. Там, если вы спуститесь вниз по лестнице, чуть ниже метро находится бронежилет, в метро врагов больше, чем на поверхности, так что будьте осторожны. По обеим сторонам ездят поезда — не попадите под них (верная смерть). Слева на другой стороне платформы находится бомба, кото-

рую нужно обезвредить. Бегите на параллельную платформу — в тоннеле, откуда выезжает поезд, есть темное помещение, внутри которого находится **M79**, бронежилет и гранаты; чтобы их взять, воспользуйтесь фонариком. Бегите назад по прямой, пока не увидите справа проход. Зайдите в него. Пробежав по коридору до темноты, включите фонарик. Найдите на стене выключатель, нажмите его, и приедет лифт. Спускайтесь на нем вниз. Убейте охранника за поворотом и выходите к поезду. Бегите по платформе до конца. В конце платформы стоит **Rhoemer** в бронежилете, рядом с ним находится бомба. Выстрелите ему в голову, после чего бегите к бомбе.

Название:

Washington DC: destroyed subway.

- Цели:**
1. Обнаружить ящик с **C4**.
 2. Взорвать проход для агента
 3. Отключить газ.

Прохождение:

Горе-сапер Габриэль Логан чудом остается в живых после взрыва, и вам снова придется вести его к благородной цели. Идите направо и перелезайте через платформу, где нет огня. На вас побежит горящий террорист. Если вы не прикончите бедолагу метким выстрелом в голову, то сгорите вместе с ним. Бегите по прямой до поворота направо. Убейте двух террористов и прыгайте в проход, между огнем и вагоном. Поднимайтесь на крышу вагона, пребегите по нему и спрыгните справа. Убейте трех врагов. Продолжайте бежать по рельсам. Почти в конце тоннеля с помощью фонарика найдите ящик с взрывчаткой. Идите обратно туда, где вы убили трех супостатов. Рядом будет красный ящик — по нему залезайте наверх. Когда вы залезете наверх, бегите по прямой. Вы увидите бомбу: чтобы не было больше сюрпризов, как в прошлый раз, нужно вызывать агентов **CBDC**. Установите заряд **C4**.



на решетку и делайте ноги. После взрыва откроется проход, из которого выбегут саперы **CBDC**, чтобы обезвредить бомбу. Пока они будут возиться с бомбой, вы должны обеспечить им прикрытие, иначе миссия провалена. Бегите налево: вы увидите проход, а Лиан сообщит, что нужно перекрыть газ. Для этого вернитесь туда, где вы залезли наверх, и с помощью фонарика найдите на стене справа вентиль. Поверните его, и в том месте, где с вами связалась Лиан, откроется проход. Следуйте туда. Пробежав по вагонам и расстреляв нескольких террористов, вы попадете на следующий уровень.

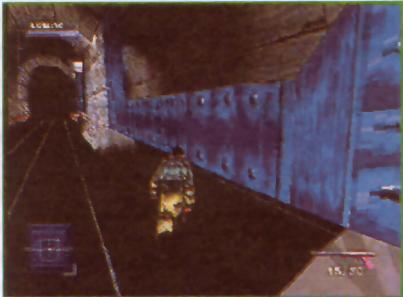
Название:

Washington DC: main subway line.

Цели: устранить Мару (Марию?) Арамову.

Прохождение:

Небольшая и не очень сложная миссия. Надо догнать Арамову, убегающую по центральной ветке вашингтонской подземки. Бегите за ней, избегая встреч с поездами.



Чтобы вас не сбило поездом, постоянно перебегайте с одной линии на другую. Периодически будут неизвестно откуда высакивать террористы, но с ними у нас разговор короткий. Через некоторое время Мара (Мария) остановится (видимо устанет — как-никак несколько километров протопали). Для остановки она выбрала хорошее укрытие, и если вам повезет, то вы застрелите ее на бегу, выстрелом в голову.

Название:

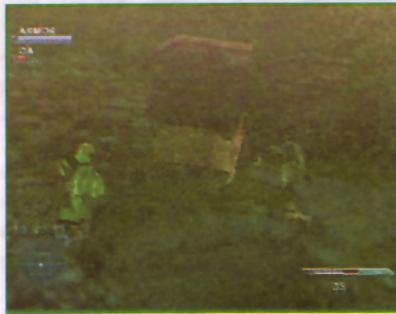
Washington DC: Washington park.

Цели: 1. Обезвредить четыре бомбы с вирусом.
2. Спасти заложников.
3. Отключить спутник связи.
4. Устранить **Marcos**.

Прохождение:

У вас двадцать минут на то, чтобы обезвредить бомбы с вирусом **Syphon filter**.

Этого времени будет вполне достаточно. На вас сразу же нападает противник с дробовиком, после него на вашем пути встанет снайпер, засевший на стене. Впереди находятся четыре прямоугольных стены, расположенные в два ряда. В первом ряду слева лежит дробовик, а справа — бронежилет. Первая бомба установлена во втором ряду слева. Поставив на бомбу маяк, к вам прибежит агент **CBDC**, который может обезвредить бомбу. Пока он занимается бомбой, вам следует прикрывать его от выбегающих с обеих сторон террористов. Разминировав взрывное устройство, отправляйтесь на место, отмеченное на карте как **Statue**. У подножия статуи лежит второй заряд с вирусом. Установив маяк, ждите прибытия команды минеров **CBDC**, после чего обеспечьте им надежное прикрытие, так как врагов будет намного больше. Около памятника два прохода: бегите в тот, что налево. В конце прохода за углом стоит охранник: застрелите его в голову (чтобы меньше было шума и больше патронов). За другим углом второй охранник — проделайте с ним ту же операцию. На освещенной площадке около стены аккуратненько припрятан бронежилет — его лучше приберечь для дальнейших операций по уничтожению врага. Справа от жилета — проход, ведущий в небольшой лесок. В этой лесной зоне вам придется маневрировать среди десятка террористов. Почти у каждого из них есть снайперская винтовка с инфракрасным прицелом. Так что действовать следует довольно быстро, пока они не открыли на вас охоту. Надежным укрытием для вас будут служить деревья. Расстреляв мерзких супостатов, бегите к двум домикам (они помечены на карте). Около одного из них вас ждет очередная бомба. На втором домике (он находится чуть подальше) лежит ящик с боеприпасами для **M16**. Взяв их, бегите обезвреживать третью бомбу. Так же, как и прежде, прикрывайте агента союзников — на этот раз весь огонь противника будет



PK102 assault rifle (штурмовая винтовка)

Полный аналог всем остальным штурмовым винтовкам.



Shotgun (дробовик)

Медленный и мощный — вот два слова, которые лучше всего описывают дробовик. Используйте его для близкого боя. Хорошо справляется со средними группами противника.



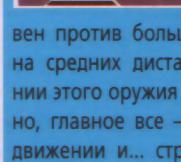
Combat shotgun (улучшенный дробовик)

Зверское оружие, способное на гигантские разрушения. С помощью улучшенного дробовика вы сможете валить врагов направо и налево так же, как матерый лесоруб валит бедные деревца. К сожалению, обладает теми же недостатками, что и младший собрат.



HK5 pistol-machinegun (пистолет-автомат)

Умеренно мощное оружие с приличной скорострельностью. Пистолет-автомат **HK5** очень эффективен против больших скоплений врагов на средних дистанциях. При применении этого оружия целиться необязательно, главное все — время находиться в движении и... стрелять, стрелять, стрелять!!!



G18 pistol-machinegun (пистолет-автомат)

Пистолет-автомат **G18** — самое скорострельное оружие во всей игре, к сожалению не самое мощное, хотя при такой скорострельности мощность не имеет никакого значения. Из этого крохотного пистолета-автомата можно отправлять супостатов на тот свет табунами, и никакие бронежилеты им не помогут. Обязательно следи-



те за патронами — они очень быстро заканчиваются.

Biz2 pistol-machinegun (пистолет-автомат)



Стандартный пистолет-автомат с одной отличительной особенностью: **Biz2** абсолютно бесшумен, так как у него есть глушитель.

Grenade (граната)



Очень мощное оружие, в то же время и очень опасное. Опасное не только потому, что при взрыве Гаврюше Логану оторвут пару конечностей, но еще и потому, что пока вы будете примеряться, куда кинуть гранату, вас быстроного поимеет парочка вражеских автоматчиков.

Gas grenade (газовая граната)



Этой штукой травить кого либо, кроме последнего босса игры, не советую по тем же самым причинам, по которым не следует пользоваться обычной гранатой.

M79 (гранатомет)



Представьте себе такую ситуацию: на вас бежит чем-то раздосадованный взвод автоматчиков. Применять против него какое-либо оружие весьма опасно (в таких случаях лучше всего драпать), но если у вас есть штучка под кодовым названием **M79**, нажмите на спусковой крючок, и бедняг словно ветром разбросает по всей округе.

C4 (взрывчатка)



Очень мощное взрывчатое вещество, использовать можно лишь по сценарию игры, а жаль...

направлен на человека **CBDC**, так что не зевайте. Направляйтесь в правый проход от памятника. По дороге появятся новые враги. Если бежать по дорожке, то вы выйдете как раз на место, где находится последняя бомба. После отключения последнего заряда таймер погаснет и ограничение во времени будет снято. Дальше продолжайте двигаться по дорожке, до кирпичного тоннеля. В нем полно затаившихся снайперов. В конце тоннеля расположен теннисный корт. На нем террористы держат в заложниках людей **CBDC**. Одно неверное движение — и их расстреляют. На корте находятся два охранника: один из них патрулирует окрестности, другой держит заложников на мушке. Первым делом снимите из снайперской винтовки с



бомба, одно попадание по ней и вы — труп. Слабое место босса находится у него за спиной. Выстрелив в баллон с горючей жидкостью, вы подорвете Антошу, тем самым отняв у него часть здоровья. Естественно, что он не будет стоять и смотреть, как вы с ним расправляетесь. От его смертельных струй огня можно укрыться за колоннами и вести оттуда ответный огонь. Не стоит долго задерживаться за одной колонной, без конца передвигайтесь с места на место, чтобы скрыться из виду. Попав несколько раз в баллон, вы увидите, как бедненький террорист сгорит в своем же пламени.

Название:

New York City: expo center reception.

Цели: 1. Проследить за **Phagan'ом**.

2. Найти все карты доступа.

Прохождение:

Первая миссия на слежение. Вам нужно проследить за человеком по фамилии Паган (наверное, произошло от поганки). На этом задании Габриэль будет одет в элегантный смокинг, в котором он похож на настоящую гориллу. Следя за Паганом, ни в коем случае нельзя открывать огонь из какого-либо, а также показываться на глаза многочисленным охранникам. Если эти требования не будут вами выполняться, миссия будет считаться невыполненной. Заберитесь по уступам справа так, чтобы Паган вас не заметил. Спрячьтесь за колонной и подождите, пока вниз спустится охранник. Застрелите его из пистолета с глушителем. Заберите с трупа **HK-5**, но пока им не пользуйтесь. Далее появится еще один охранник — убейте и его. Подойдя к трупу, будьте осторожны: за углом находится третий охранник, он направляется в противоположную от вас сторону, поэтому есть возможность тщательно прицельиться. Идите в зал, в котором на полу лежат камни. За ними будет ходить противник. Если Паган ушел из зала, то можно спокойно убить охранника. Бегите впе-



инфракрасным прицелом того, что угрожает заложникам, а потом быстро расправьтесь с тем, что ходит по корту. Освободив заложников, выходите с корта и направляйтесь по дорожке к странному сооружению, которое окружено противником. Перебив всю охрану, по уступам залезайте наверх, где отключите компьютер. Спрыгнув вниз, отправляйтесь в мини-лабиринт. Внутри него находится **Marcos** и еще несколько террористов. Ваша главная цель — это **Marcos**, но перед тем как его убить, прочешите весь лабиринт в поисках оружия и боеприпасов. На карте есть место, отмеченное как **Memorial**, — вам следует туда пробраться. Но сначала нейтрализуйте охрану.

Название:

Washington DC: freedom memorial.

Цели: уничтожить **Anton Girdeaux**.

Прохождение:

Первый босс игры, **Anton Girdeaux** — довольно опасный противник, так как он вооружен огнеметом. От которого вас не спасет даже ваш бронежилет. При борьбе с ним стоит быть очень осторожным: в центре зала на пьедестале установлена

ТАКТИКА

ред, до поворота налево, подождите, пока Паган завернет за угол, и убейте пятого охранника. Его лучше прикончить из снайперской винтовки. Дойдя до поворота направо, спрячьтесь за статуей. Из-за угла выйдет очередной секьюрити, который должен тут же получить пулю промеж глаз. Соберите оружие и следуйте далее за Паганом. За поворотом направо выйдет последний бедолага: отдайте ему честь и отправьте к сотоварищам. Подслушав разговор Пагана с предателем Бентоном и, разобравшись, в чем, собственно дело, убейте эту крысу. Бентон является довольно сильным противником, так как на нем одет бронежилет, и он вооружен опасным



для вас оружием **G18**. Лучше всего застрелить Бентона в голову, тогда если он вас ранит, вы сможете снять с него бронежилет. Когда вы с ним разделаетесь, возьмите у него оружие и карточку. Подойдите к решетке и убейте охранника (так как Паган сделал ноги, а вы узнали все, что хотели, то нет смысла больше скрываться и можно приступать к активным боевым действиям). Откройте решетку карточкой, подойдите к ней вплотную и вышибайте дверь ногой. Выбив дверь, отходите в сторону, и приготовьтесь к хорошенькой перестрелки. Перебив нападающих, забирайтесь наверх по ящику. Наверху, у входа в вентиляционную шахту, отстрелите замок. Пройдя по вентиляции, вы выйдете в большой зал. Сначала перестреляйте врагов, атакующих из-за стекол напротив входа.



да. Потом уберите лунных захватчиков внизу. Спустившись вниз к макету, будьте начеку — через некоторое время по вам снова откроют огонь. У одного из трупов возьмите карточку. Поднимайтесь наверх: слева от входа в вентиляцию есть кодовая панель. Вставьте в нее карточку и быстро бегите вниз к решетке. Постарайтесь бежать быстрей, через некоторое время она закроется. Забежав за решетку, вы окажетесь в огромном помещении с ракетой. Снизу по вам откроют огонь. Если вас ранят, справа будет лежать бронежилет. Пройдя дальше, убейте группу врагов. Зайдите в лифт и посмотрите наверх: там будет выключатель — стрельните по нему. Лифт поднимет вас на второй этаж. Прибегут еще двое врагов. Бегите до конца по коридору, где по вам будут стрелять, как по мишени в тире. Взяв карточку и усовершенствованный дробовик, направляйтесь обратно. Если надоело быть бедненьким зайчишкой, то окатите злобных волчищ свистящей картечью из дробовика. Спускайтесь на первый этаж и выходите в дверь. Убив врагов, вы сможете из двух ящиков взять **G18** и бронежилет. Пройдя чуть дальше, вы окажетесь в помещении с макетом Марса. Перестреляйте всех присутствующих марсиан. Поднявшись наверх, топайте к решетке. Заходите в зал с макетом Луны (?). Слева в ящике лежит **K3G4** (приберегите его). Расстреляйте всех оставшихся охранников и залезайте на луноход. С него перебирайтесь наверх. Слева есть дверь — заходите в нее.

Название:

New York City: dinorania.

- Цели:
1. Найти все карты доступа.
 2. Предотвратить убийство Пагана и взять живой Арамову.

Прохождение:

Как только миссия начнется, быстро сядьте рядом со столом и доставайте **K3G4**. Подразделения противника попытаются взять вас штурмом. Враги начнут атаковать с разных сторон, поэтому будет очень сложно не повредить броню. Устранив всех террористов, возьмите в шкафчиках бронежилет и **K3G4**. Выйдя в раскрытую дверь, направляйтесь к другой двери. В помещении, где вы окажетесь, нужно зацепиться за перекладину и перелезть на середину комнаты. Отпустив руки, вы в лучших традициях Джеймса Бонда пробьете своим бренным телом стеклянный купол и со свистом, как мешок с картошкой

ПРЕДМЕТЫ

Flak jacket (бронежилет)



Бронежилет спасает вас от вражеских выстрелов. Он имеет индикатор, находящийся вверху экрана. При попадании по вам этот индикатор меняет цвет, показывая, сколько бронежилету осталось служить. Когда бронежилет будет полностью изрешечен, вы будете более уязвимы. Страйтесь всегда следить, чтобы бронежилет был в порядке.

Security cardkey (охранный ключ)



Охранный ключ позволяет открывать запертые двери. Чаще всего ключ хорошо спрятан и надежно охраняется.

Antigen (антиген)



Гибрид пистолета, шприца и еще чего-то. Антиген позволяет вылечивать людей, зараженных вирусом **Syphon filter**.

Viral scanner (сканер)



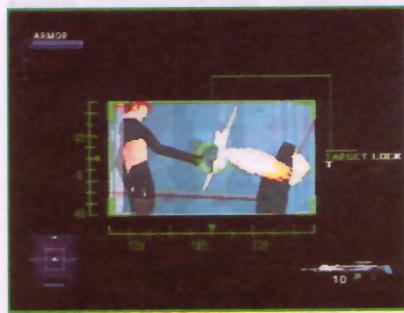
Сканер позволяет определить наличие вируса **Syphon filter**. С помощью него вы сможете находить инфицированных людей, даже если они находятся в контейнерах или помещениях.

Flashlight (фонарик)



Вам темно и грустно? Не беда! Вам поможет новейший универсальный и эргономичный фонарик «Флэш-лайт»!!! Чтобы его использовать, достаточно лишь нажать на кнопку **select**, и он засияет словно звездочка на небе. Также вы сможете выбрать фонарик от ЦРУ в главном меню игры «Сифон фильтр».

рухнете вниз. Оказавшись внизу, быстремко ныряйте под навес — не хватало, чтобы после такого героического полета вас убили какие-то рядовые сторожа. Сняв из своего блиндажа всех охранников, направляйтесь под другой навес, где так же перебейте всех врагов. Когда выстрелы прекратятся, возьмите у одного из охранников карточку. Заходите в закрытую дверь. Войдя в комнату с динозавром, приготовьтесь к встрече с террористами. На вас нападут двое человек спереди и один сзади. Расстреляв их, откройте замок и быстремко проскользните под решетку. Забегите за угол, расправьтесь с двумя охранниками спереди, быстро разворачи-



вайтесь и уложите еще двух врагов. Перебравшись через аквариум, вы окажетесь около большого динозавра. Наверху Арамова разбирается с Паганом, и если вы не поможете старику, то он скончается от выстрела в голову. Чтобы предотвратить смерть дедушки, не повредив девушке, нужно попасть в Арамову электрошоком, либо выстрелить в ее пистолет. Как только вы нейтрализуете Арамову, шустренький Паган опять по-быстремко смоется. Залезайте на динозавра по его хвосту. Выбегут еще два охранника. Карабкайтесь на железную перекладину (смотрите, не сверните себе шею). Снова прибегут охранники, отправьте их туда же, куда отправили предыдущих. Спуститесь вниз и соберите оружие с патронами. Поднимайтесь к Арамовой.

Название:

Rozovka, Kazakhstan: base escape.

- Цели:**
1. Заминировать пять цистерн.
 2. Отключить электричество от датчиков движения.
 3. Устранить Gabrek.
 4. Проникнуть в хранилище ракет.

Прохождение:

Самая непатриотичная миссия в игре. Вам придется заминировать российскую

военную базу в Казахстане. В этой миссии вам ни в коем случае нельзя себя выдавать, так как после поднятия тревоги к вам сбегутся толпы охранников. Когда охранник зайдет за родной грузовичок и начнет разговор с сослуживцем, зайдите в будку. Возьмите там газовые гранаты. Бросьте гранату под ноги солдат, после чего возьмите у них оружие. Впереди на мостице стоит еще один охранник. Снять его лучше издалека. На мосту установлен прожектор: по непонятным причинам даже при отсутствии охранников, попав под его луч, вы поднимете тревогу. Так что лучше его разбить. Добежав до мостика, повернитесь направо. Вверху находится солдат: расстреляйте его. Около убитого солдата будет установлен второй прожектор. Пройдя немного вперед, подождите, пока вражеский автоматчик выйдет из-за поворота. После чего прикончите его. Сверху, откуда он вышел, находится еще один прожектор: потушите его метким выстрелом из пистолета. Подойдите к цистерне и установите под ней взрывчатку. Справа от цистерны прогуливается охранник. Слева находится еще один. Застрелив их обоих, пройдите немного вперед, где убейте третьего. Направляйтесь в сторону последнего трупа. Идите к спутниковой тарелке, по пути расстреливая встреченных охранников. Около тарелки справа, за забором, ходит солдат. Уберите его и отстрелите от калитки замок. Вы попадете на электростанцию (на карте **Power plant**). Электростанция охраняется всего лишь двумя охранниками (вы одного уже убили), так что проблем возникнуть не должно. Второй автоматчик находится как раз у выключателя. Убив его, отключайте электричество. Выйдя за территорию электростанции, повернитесь направо и установите заряд **C4** под вторую цистерну. Далее есть два способа прохождения. Оба они почти одинаковы как по времени, так и по сложности. Первый способ — это прибежать обратно к первой цистерне и



перейти по мостику на другую сторону. Там расправьтесь с тремя охранниками (могут быть полезны газовые гранаты) и бегите в тоннель. В нем возьмите снайперскую винтовку с инфракрасным прицелом и газовые гранаты. Пробежав тоннель, будьте аккуратны: наверху засели два снайпера. Быстро снимите их из винтовки и разбейте все прожектора. Возьмите около грузовика усовершенствованный дробовик, после чего двигайтесь к цистерне слева. Установите на нее взрывпакет. Убейте охранника и подойдите к окну, расположенному рядом с цистерной. Через окно застрелите солдата. Забегите в тоннель. В конце тоннеля слева за бочками находятся два охранника — угостите их газовой гранатой. Сбейте прожектор и бегите направо к цистерне. Заминируйте ее. Бегите дальше. Пробежав несколько поворотов, спрячьтесь в проеме домов. Через некоторое время мимо вас пройдет конвой, состоящий из двух солдат и **Gabrek'**a. Бросьте им под ноги газовую гранату. Подождите, пока газ рассеется, возьмите с трупов оружие и карточку. Устанавливайте взрывчатку на последнюю цистерну. Продвигайтесь дальше осторожней — слева находится охранник, убив которого, открывайте решетку. Второе прохождение. От второй цистерны бегите вперед, до конца. Справа вы увидите решетку, рядом с которой будет уступ. Переbrавшись через стену, убейте охранника, который стоит в проеме дома справа. Чуть дальше находится конвой с **Gabrek'**ом. Разделайтесь с ним с помощью газовой гранаты и возьмите карточку. Поставьте заряд на ближайшую цистерну. Идите вперед до решетки, пристрелите за ней охранника. Посмотрите на верх: слева есть прожектор — разбейте его. Подойдя к проходу, ведущему дальше, будьте предельно осторожны и точны. Справа будут стоять два охранника. Быстро бегите к цистерне, расположенной по диагонали от этого места. За окном стоит охранник — застрелите его. Заминируйте цистерну. Бегите дальше через тоннель: справа будет последняя цистерна. Пробежав следующий тоннель, нейтрализуйте противника газовой гранатой. Впереди уберите автоматчика в проеме дома. Взяв из ящика снайперскую винтовку с инфракрасным прицелом и газовые гранаты, поднимайтесь наверх. Проходите по мостику и направляйтесь к решетке. Далее прохождения сходятся. Оказавшись у решетки, укладывайте двух солдат, стоящих

ТАКТИКА

за ней. Открывайте решетку карточкой доступа, собрав оружие и уничтожив прожектор. За поворотом ходит охранник: чтобы его убрать, залезте на крышу бункера. Снимите его оттуда выстрелом в голову. Справа будут последние два автоматчика. Киньте им газовую гранату.

Название:

Rozovka, Kazakhstan: base bunker.

Цели: 1. Обезвредить ракеты.
2. Подняться на крышу.

Прохождение:

В бункере перед вами поставлена задача — обезвредить десять ракет, которые расположены в трех секторах. Справа за поворотом будут два охранника. Убив их, выстрелите в выключатель, находящийся за силовым полем. Оно исчезнет, и вы сможете пройти дальше. Бегите до конца коридора, там сбивайте еще один выключатель. Открыв зеленым выключателем терминал, убейте охранника возле ракет (ни в коем случае не открывайте огонь по ракетам). Внутри терминала отключите две ракеты. Открывайте дверь, противоположную той, в которую вы вошли. Оперативно пристрелите солдата. Отключите выключатель лучей слева. Направляйтесь по коридору до поворота направо. Выстрелите из-за поворота в выключатель на стене. Прибегут встревоженные охранники. Застрелив солдат, направляйтесь в проход, находящийся справа от них. Бегите вперед и приготовьте оружие. На вас выбегут два охранника. Добежав до конца прохода,нейтрализуйте двух автоматчиков. Справа отключите лучи и двигайтесь в тоннель. В нем отключите еще одно силовое поле. В темноте можно найти бронежилет. Бегите к следующему терминалу, по пути застрелите автоматчика. Внутри него будут два солдата. Нажав на кнопку механизма, поднимите ракеты наверх и обезвредьте их. Выключив ракеты, направляйтесь к развилке (не к той, из которой пришли). Справа и слева стоят охран-

ники, расправившись с ними, направляйтесь к последнему терминалу. Там лежат еще четыре ракеты. Как только вы войдете в терминал, развернитесь и быстро пристрелите охранников. Отключив ракеты, выходите в дверь. На пути встанут два автоматчика. Направляйтесь в тоннель. В нем будьте осторожны, так как охранники одеты в бронежилеты. Подходите к компьютеру и открывайте двери на склад оружия. На складе не мешкайте ни секунды: один из врагов вооружен гранатами. Если вы успеете убить всех охранников, то склад будет в вашем полном распоряжении. Нагрузившись до отказа оружием, идите к лифту. Поднимайтесь на крышу.

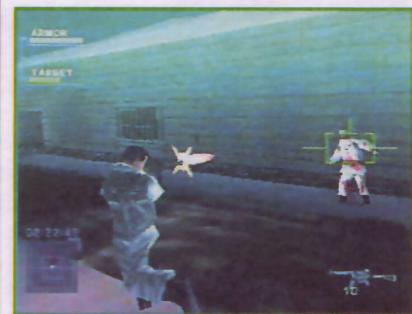
Название:

Rozovka, Kazakhstan: base tower.

Цели: 1. Отключить радар.
2. Уничтожить вертолет.

Прохождение:

У вас есть три минуты на то, чтобы унести ноги с русской базы. Охранников теперь будет просто море. Не советую вступать в бой — лучше быстренько бежать к выходу и на ходу расстреливать охранников. Очень пригодится дробовик. Добежав до выхода с базы, вы закончите этот простой по сложности уровень.



Прохождение:

На крыше вы увидите большую антенну. Подойдите и отключите ее. Сделав это, вы узнаете, что Лиан похитили, а к вам направляется боевой вертолет «Лань» (прямо как в **Metal Gear**). Принцип прохождения таков: пока вертолет будет по вам стрелять, все время бегайте по площадке вокруг радара. Как только он заходит на повторный круг и находится над вами, стреляйте по нему. Лучше всего использовать **PK-102**. Когда вертолет загорится, на крышу выбегут несколько солдат. Не останавливаясь, расстреляйте их. После группы поддержки на вас обрушится очень сильный шквальный огонь. Укрываться от бесконечных пулеметных очередей лучше всего за радаром. Сделайте еще пару залпов из **PK-102** по вертолету, после чего он спокойно отправится вниз.

Название:

Rozovka, Kazakhstan: base escape.

Цели: Покинуть базу в течение трех минут.

Название:

Uzhorod, Ukraine: Rhoemer's stronghold.

Цели: 1. Устранить десять ученых.
2. Ввести сыворотку инфицированным больным.
3. Найти все карты доступа.
4. Спуститься в катакомбы.

Прохождение:

Вас высаживают на крышу монастыря. Вниз можно спуститься по небольшим мостикам: один находится впереди, другой позади вас. По какому мосту спускаться, разницы нет никакой — все равно на вас нападут два монаха. Один будет стрелять снизу, а другой выскочит из-за витража. Залезайте в окно, откуда выбежал монах. Слева по коридору, есть ящик со снайперской винтовкой. Когда вы ее возьмете к вам прибежит доктор, которого следует застрелить. Не поддавайтесь на его уговаривания и хладнокровно выстрелите ему в голову (чтобы бронежилет не попортить). Бегите дальше по коридору до лаборатории. Внутри нее находятся двое бедолаг, на которых испытывали вирус. Введите им вакцину с помощью антигена. За лабораторией находится проход. Идите в него: за поворотом около двери дежурит монах — снимите его из-за угла. Дверь, у которой стоял монах, закрыта: чтобы ее открыть, нужна карта доступа. Поворачивайте за угол — там будут охранник и ученый. Над ними висит большая люстра, выстрелив по которой, вы убьете сразу двух зайцев. Впе-





реди вас находится темная комната. С помощью фонарика отыщите в ней бронежилет. Выйдя из комнаты, отправляйтесь в следующую лабораторию (на карте **Labs**). Введите подопытному человеку сыворотку и возвращайтесь обратно. Направляйтесь в коридор слева, по пути осторожно уберите охранника. Заходите в следующую лабораторию. Не подходите близко к столам с реактивами, так как охранник, находящийся в лаборатории, может по нему попасть. Избавьте от страданий еще одного человека, зараженного **Syphoni**, после чего возьмите связку гранат. В следующей лаборатории за стеклом расположились целых три ученых. Хорошенько прицельтесь и бросьте им под ноги газовую гранату. Если вы не попали в ученых гранатой, то придется за ними побегать. Возьмите с трупа одного из них карточку доступа. Следуйте к двери, которая ранее была закрыта. Около нее вновь появилась охрана. Разобравшись с охраной, заходите в дверь. Перелезте через ящики (делайте это очень быстро, так как по вам будет стрелять монах). Выходите на балкон. После продолжительной перестрелки вылезайте в окно слева (где был монах). За окном застрелите ошеломленного вашим визитом ученого. Бегите до конца балкона. Разбейте витраж и пролезайте через окно в комнату. Достаньте из ящика **K3G4**. Выходите обратно на балкон и лезьте в окно посередине. В коридоре вы увидите охранника и ученого. Накройте обоих люстрой. По этому же коридору заходите в лабораторию. Оперативно разворачивайтесь и быстро открывайте огонь по двум монахам. Сделайте укол зараженному вирусом больному. В конце коридора стоит доктор, охраняемый двумя монахами. Как и прежде, накройте уверенную компанию люстрой. Возьмите у доктора карточку доступа. Откройте карточкой дверь, находящуюся рядом. Вы попадете в библиотеку. Внутри ее вам предстоит выдержать серьезное испытание. Сумев разобраться с многочисленными врагами,

поднимайтесь наверх и через окно выходите на улицу. На вас сразу нападет охранник с доброволиком. Разделавшись с ним, подходите к витражу и застрелите еще одного. Вылезайте в следующее окно (берегитесь охраны). В лаборатории выстрелите в реагент, чтобы монах, стоящий рядом, со столом задохнулся. Введите вакцину из антигена последнему больному. Бегите вниз через два пролета. Слева за ящиками расположился ученый с автоматом. Убив его, возьмите карточку доступа и перелезайте через ящики. За вами сразу же спрыгнут два монаха. Преодолев еще пару ящиков, вы наткнетесь на последнего ученого. Слева от него будет темная комната, в которой можно найти **K3G4**. Когда вы попытаетесь взять патроны, на вас сзади нападет охранник. Выйдя из темной комнаты, направляйтесь в зеленый зал. На вас нападут три охранника: с ними лучше разобраться с помощью **K3G4**, так как они одеты в бронежилеты. Уничтожив охрану, спускайтесь вниз и открывайте карточкой дверь. За дверью справа убейте монаха, разбивайте витраж. Прыгайте на мостик, по нему перебирайтесь на другое здание. Убейте двух врагов. Слева возьмите газовые гранаты и садитесь в лифт.

Название:

Uzhhorod, Ukraine: stronghold lower level.

- Цели:**
1. Устранить девять ученых.
 2. Ввести сыворотку инфицированным больным.
 3. Найти все карты доступа.
 4. Найти вход в катакомбы.

Прохождение:

Спустившись вниз, подождите, пока монах выйдет из-за ящика, после чего пристрелите его. В комнате слева находится больной. Как только вы к нему подойдете, сверху по вам откроют огонь. Расправившись с нападающим, введите больному противоядие. На выходе вас атакует еще один охранник. Справа от выхода бу-

дет спуск. Спускайтесь по нему вниз. Впереди из-за столба выйдет монах. Постарайтесь убрать его без шума. Поднимайтесь наверх к балкону и убейте доктора. В снайперском режиме снимите охранника на другой стороне балкона. Спускайтесь вниз и бегите до развилки. У развилки поворачивайте налево. В конце коридора помогите бедному подопытному и пристрелите двух монахов, стоящих вверху. Пройдя в лабораторию, вы увидите доктора. Он как сумасшедший будет бегать по лаборатории. Стрелять по профессору не рекомендуется, так как он одет в бронежилет, а в руках у него находится кольт. Лучше всего затравить горе-вояку газом или выстрелить в голову из снайперской винтовки. В той комнате, из которой вы стреляли, стоят ящики. Залезайте по ним наверх и переходите в следующую лабораторию. Внизу сделайте инфицированному больному укол из антигена. Бегите в зал, где по коробкам залезайте на балкон. На балконе возьмите ящик с патронами для кольта. Заходите в проход в стене (наверх лучше не лазить). В конце длинного коридора находится большой зал. Сверху по вам откроют огонь монахи. В углу зала перелезайте через коробки. За углом шатается больной: как только вы введете ему вакцину, на вас нападет монах. Когда вы его убьете, направляйтесь до конца по коридору. На пути вам будут встречаться охранники, в качестве прикрытия используйте ящики. Спустившись вниз, залезайте на небольшую башню из ящиков. С нее перебирайтесь на балкон. Расстреляв нескольких врагов, проходите через коридор на балкон, находящийся на другой стороне здания. Со второго балкона переходите по перекладине на другую сторону. Застрелите ученого и заберите у него карточку доступа. Возвращайтесь обратно на другую сторону по перекладине. Выходите на улицу. Справа от вас будет балкон. Забравшись на балкон, возьмите из ящика бронежилет и залезайте в окно. Нейтрализуйте еще одного ученого. Открыв дверь карточкой доступа, уберите двух монахов, стоящих справа. За поворотом налево, находится доктор. Убив его идите в комнату, внешним видом напоминающую лабораторию. В самом конце этой комнаты разделайтесь с ученым. Взяв у него карту доступа, быстро пристрелите прибывшего монаха, пока он не кинул гранату. Следуйте к закрытой двери. В зале за дверью находятся несколько мона-



хов, все они одеты в бронежилеты. Если вы не снайпер, то лучше воспользуйтесь **K3G4**. В углу зала находится проход, который приведет вас к огромному витражу. Пробив его, приготовьтесь ввязаться в большую перестрелку. Зайдя в отверстие в стене, топайте по коридорам и расстреливайте охранников, пока не наткнетесь на последнего доктора. Пробежав еще несколько комнат, вы закончите этот уровень.

Название:

Uzhgorod, Ukraine: stronghold catacombs.

Цели: 1. Найти Пагана.
2. Найти Лиан.

Прохождение:

На первый взгляд, эта миссия может показаться очень сложной и запутанной. Но на самом деле она очень проста. После начали уровня вы увидите ученого, который не спеша будет направляться в глубь катакомб. Ваша задача — проследить за ним и подождать, пока он откроет дверь. Этот уровень можно пройти двумя способами: убивая и не убивая охрану. Все охранники на этом уровне расставлены так, чтобы вы смогли осторожно прокрасться мимо них. Поэтому убивать их не обязательно, тем более что при снятии охраны вы можете привлечь внимание доктора. Иногда, даже если вы не убиваете охрану, доктор может заметить ваше присутствие. Тогда он до бесконечности будет водить вас по всему уровню, проходя мимо заветной цели. Когда все-таки доктор откроет дверь, Логан застрелит его (как жаль, что эту сволочь нельзя пристрелить лично), и вам придется сопровождать Пагана к выходу. По пути вам встретятся десятки охранников: вы должны их очень быстро расстреливать. Через некоторое время Пагана убьют, а к вам присоединится Лиан. У нее есть пистолет, поэтому с ней следующий участок пути пройти будет легче.



Название:

Almaty, Kazakhstan: pharcom warehouses.

Цели: 1. Найти и допросить Эриксона.
2. Отключить электричество.
3. Обнаружить контейнеры с вирусными трупами.
4. Дойти до склада.

Прохождение:

Добро пожаловать на войну! Да, да, на самую настоящую войну. Ребята из студии **989** хорошо потрудились над тем, чтобы игроки играющие в эту кампанию по-настоящему почувствовали себя на войне. Враждуют две группировки: синяя и красная. Пополнить ряды одной из них, к сожалению, нельзя. И поэтому вам придется выступать сразу против всех. Выбегайте из-за ящиков и сразу же сносите парочку



пехотинцев. Справа от вас находится здание. Внутри него окопался Эриксон. Пройдите допрос, после чего в углу комнаты возьмите сканер. Посмотрите на карту: вам нужно бежать на склад под номером **13**. Там сидит освободитель, забаррикадировавшийся бочками с горючим, выстрелив по которым, вы отправите вояжу в весьма мирное место. Залезайте на склад по ящикам, расположенным внизу. За трубой вы обнаружите **M79**. Выпрыгивайте в окно. Внизу синие боевики заняли небольшой домик, в котором можно взять гранаты. Пока не прибежала новая партия боевиков, пулей летите на склад под номером **23**. Внутри него находится **Biz-2**. Выбежав со склада, направляйтесь назад к **13**. Около него находится здание с плакатом на стене. Вам необходимо на него забраться. В комнате находится первый контейнер с трупом. Поставьте на него маяк. Выходите на улицу через окно справа от контейнера. Пока идет ожесточенная перестрелка между противоборствующими сторонами, быстро бегите на склад. Через окно залезайте внутрь. С помощью сканера найдите в контейнере труп. Чтобы не вылезать обратно через окно, взор-

вите бочки у входа. Направляйтесь на склад, обозначенный на карте номером **36**. Внутри него, в углу, стоят бочки. Взорвав их, вы откроете проход вниз. Направляйтесь по подземному ходу на улицу, по пути уничтожая врагов. На улице слева будет ряд контейнеров. Заберитесь на них. Над контейнерами проходит труба, по которой можно перелезть на карниз, где вы сможете отключить электричество. Перелезать на карниз лучше всего в тот момент, когда синие и серые начнут перестрелку, тогда им не будет до вас никакого дела. Отрубив электричество, двигайтесь на склад **69**. Поставьте маяк на последний контейнер с трупом. Спускайтесь в подземный тоннель, добегите до развилки. Поворачивайте направо. Выйдя на улицу, поднимайтесь в здание слева.

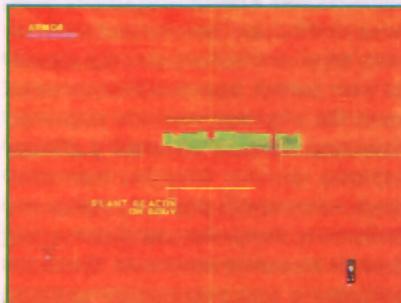
Название:

Almaty, Kazakhstan: pharcom elite guards.

Цели: 1. Обнаружить контейнеры с вирусными трупами.
2. Добраться до склада **76**.

Прохождение:

Вы начинаете этот уровень в том здании, в котором закончили предыдущий. Возьмите в комнате бронежилет и прыгайте в люк. Пробежав по коридору, выходите на улицу. Перебив на улице врагов, направляйтесь на склад. Внутри вы найдете проход, пройдя по которому вы попадете на другую сторону улицы. Справа застрелите солдата и залезайте наверх по ящикам. Через окно бросьте двум врагам гранату и пролезайте в окно. Помещение, в котором вы окажетесь, это склад **82**. В одном из контейнеров находится зараженный вирусом труп. Выходите со склада и направляйтесь налево. Пробежав довольно приличное расстояние, вы попадете на еще один склад. Поставьте маяк на второй контейнер и подготовьтесь к небольшой перестрелке. Слева от склада стоят ящики. Забирайтесь по ним на каркас дома и пол-



зите по нему влево. Спрятавшись, расстреляйте двух охранников. Возьмите за ящиками **M79**. Возвращайтесь назад по каркасу. Посередине улицы стоит дом. Убейте внутри него охранника и по ящикам вылезайте на крышу. Застрелите солдат и перебирайтесь по перекладине на другую крышу. Спустившись вниз, расправьтесь с охранниками. С помощью сканера найдите труп и забегайте в тоннель. Бегите по тоннелю (он довольно длинный и в нем много подлых врагов). Выбежав из тоннеля, не останавливаясь, забегайте в склад **76**.

Название:

Almaty, Kazakhstan: warehouse 76.

Цели: добраться до лифта.



Прохождение:

Во время поездки на лифте происходит взрыв, и Габриэль чудом остается в живых (в который раз?). Этот уровень не очень сложный, и рассказывать про него подробно не имеет никакого смысла. Единственной головоломкой (если можно так сказать) на этом уровне является вызов лифта в конце уровня. Чтобы его вызвать, сделайте выстрел по выключателю. Вот, собственно, и все.

Название:

Almaty, Kazakhstan: silo access tunnels.

Цели: найти пусковую установку.

Прохождение:

В самом начале уровня на вас нападут три солдата. Укрываясь за ящиками, расстреляйте нападающих. Бегите вперед. Добежав до железного мостика, убейте на другой стороне двух врагов (будьте осторожны: у одного из них в руках граната). Переbrавшись через мост, вы увидите лазерные лучи. Справа от них будет проход. Заходите в него. Бегите до конца пещеры, пока не наткнетесь на лазер-



ные лучи. Возьмите фонарик и осветите темную сторону: там лежит **K3G4**. Возвращайтесь назад, к самому первому мосту в этой пещере. Под ним стоят коробки, прыгайте на них. Оказавшись внизу, бегите по тоннелю, расстреливая отряды противника. Когда увидите пирамиду из ящиков, спрячьтесь за ней. Сверху по вам будут кидать гранаты. Чтобы расправиться со столь мерзким супостатом, лучше всего пожертвовать одним патроном из **M79**. Залезайте по ящикам наверх. Снизу по вам откроют огонь. Справа в стене находится бронежилет. Бегите через мост. Вбежав в зал, посмотрите налево: там будет кнопка вызова лифта. Но чтобы ее включить, надо сначала найти электрогенератор. Справа у стены стоит гора ящиков. Залезайте по ней на самый верх, где бегите в красный коридор. Пробежав по нему до конца, включите генератор. Возвращайтесь назад, к панели включения лифта. Внизу появились новые враги. Включив лифт, вы можете спуститься вниз, а можете взять патроны для **M79**. Для того, чтобы взять патроны, поднимитесь по ящикам, стоящим рядом с лифтом наверх. Спустившись на лифте, бегите вперед по пещере, уничтожая попутно врагов. Вызовите лифт и поднимайтесь наверх. Слева от вас будет мостик, перейдя через который направляйтесь по тоннелю. В конце зайдите в диспетчерскую. Внутри нее вам надо нажать на три кнопки. Сделав это, вы закончите уровень.

Название:

Almaty, Kazakhstan: tunnel blackout.

Цели: найти пусковую установку.

Прохождение:

Этот уровень является полностью линейным. Никаких ответвлений и головоломок в нем нет, поэтому давать какие-либо рекомендации по его прохождению нет необходимости.

Название:

Almaty, Kazakhstan: missile silo.

Цели: 1. Остановить взлет ракеты.
2. Отключить компьютер.
3. Уничтожить **Rhoemer'a**.

Прохождение:

Последний уровень игры. Ваша первая задача — остановить запуск ракеты с вирусом. Спускайтесь вниз на лифте. Около ракеты находятся перекрытия. Карабайтесь по ним наверх. На корпусе ракеты есть кнопка, которая остановит запуск ракеты. Когда вы ее нажмете, к вам придет Маркинсон, который после непродолжительной беседы будет застрелен. Ракета нач-



нет взлетать, и у вас есть в запасе всего лишь несколько секунд на то, чтобы убраться из шахты. Оказавшись в «безопасности», бегите в комнату управления — только там теперь можно отключить злополучную ракету. Вырубив компьютер, заходите в большой проход. В зале с различной аппаратурой вам встретится последний босс игры. **Rhoemer** вооружен гранатометом **M79**, и имеет броню, которую невозможно пробить ни одним оружием. Чтобы убить этого гада, вам нужно «всего лишь» взобраться в нишу расположенную под потолком, перебить солдат и взять газовые гранаты. После чего кинуть одну газовую гранату в **Rhoemer'a**. Хоть он и защищен самой прочной броней, но даже она не спасет беднягу от отравляющего газа. **HAPPY END?**



Civilization II (первые шаги)

Вступление

B Развивать свою цивилизацию вам предстоит с **4000** года до нашей эры по **2020** год нашей эры. За это время вам предстоит поднять свою цивилизацию на ноги и сделать ее самой великой и могучей. По мере того как ваша империя будет развиваться, вам предстоит конкурировать с вашими противниками за выживание и ресурсы. Ваши противники, другие расы, довольно непредсказуемые, способные на все ради того, чтобы захватить ваши города и уничтожить вашу цивилизацию. Успех вашей цивилизации напрямую зависит от действий, которые вы предпримите. Вам



одному предстоит управлять такими отраслями, как наука, экономика, дипломатия и военное развитие. Поскольку цивилизация развивается и продвигается в знаниях, то вам предстоит решать все более и более сложные задачи. Где строить новые города, какие городские усовершенствования делать в первую очередь, в каких отношениях находиться с соседями и т.д. Время от времени будут досаждать такие



проблемы, как внутренние столкновения, перенаселение, голод, истощение ресурсов, загрязнения... В этом руководстве мы предложим вам подробную схему развития, которая поможет справиться с большинством проблем, возникающих по мере прохождения игры, а также попытаемся рассказать все, что только знаем об этой замечательной игре.

Пошаговое развитие цивилизации

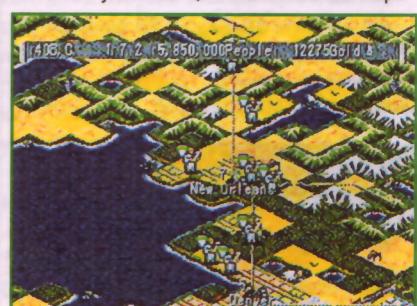
В этом разделе мы предложим вам наиболее подробную схему развития цивилизации, придерживаясь которой, вы сможете создать свою собственную империю.

1. Строим первый город

Вы начинаете игру с одним единственным колонизатором (иногда дают двоих, тогда развитие происходит немного быстрее), вокруг которого находятся гигантские площади неизведанной земли. Именно им вам и предстоит основать первый город. Первая задача состоит в том, чтобы найти подходящее место для постройки города. Для того чтобы передвигать своего колонизатора по карте, вам нужно будет воспользоваться



стрелкой курсора. Направив ее по направлению, в котором вы хотите передвигаться, нажмите на кнопку «X», и ваш юнит направится в заданное место. При выборе места для основания города следует обязательно учитывать, чтобы оно было хоро-



шо обеспечено ресурсами. На ранних стадиях игры для постройки хорошо подходят речные квадраты. Они обеспечивают доступ к воде, что дает возможность проводить ирригации для орошения полей. Также постройка города на квадрате, который имеет доступ к воде, придает городу **50%** бонус защиты. После того как вы выберете необходимое место, воспользуйтесь в меню управления колонизатором опцией **Build new city** для того чтобы построить город.

2. Управление городом

После того как город построен, вам необходимо будет им управлять. Для управления городом предусмотрен специальный городской экран, в котором вы сможете выполнять все необходимые действия. Чтобы войти в городской экран, необходимо навести курсор на город и нажать на кнопку «X». В городском экране вы сможете разместить людей по полям,rudникам и т.д. для того чтобы они добывали



e@shop

<http://www.e-shop.ru>

**Компьютерные и видео игры
с доставкой на дом,
дешевле, чем
в магазине**

Заказ по интернету

<http://www.e-shop.ru>

e-mail eshop@gameland.ru

телефон (095) 258-8627

e@shop

ТАКТИКА

еду и ресурсы. Также в нем можно узнать о горожанах, которые проживают в городе, в каком состоянии они находятся: довольные, недовольные, сытые, голодные. Строить новые юниты и здания вам предстоит внутри города. Для того чтобы город процветал, внутри него должна быть хорошо развита инфраструктура. Время постройки различных сооружений и юнитов, а также время изучения знаний зависит от



горожан. Горожане делятся на несколько классов: богатые, рабочие, ученые, бездельники, соответственно, если какой-то класс людей превосходит другой, то он и будет управлять городом. Если в городе много бездельников, то люди в нем будут постоянно голодать, а юниты и постройки строиться целую вечность. Для того чтобы в городе преобладал класс людей, который вам нужен, вы должны создать для него необходимые условия.

3. Создаем первый юнит

По умолчанию, после постройки города в нем автоматически начнет строиться военный юнит для обороны города; если



вы хотите поменять юнита, то воспользуйтесь опцией **Change**. Если в начале игры вам дали всего

лишь одного колонизатора (в большинстве случаев), то в первую очередь следует построить его для того чтобы благоустроить близлежащие земли (провести ирригации, построить дороги и рудники).

4. Защищаем город



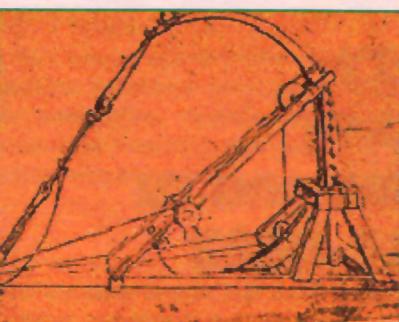
Имеется два пути использования первой военной части. После постройки первого



юнита вы можете оставить его для защиты города, а можете отправить на исследование территорий, не входящих в радиус города. Естественно, что наиболее правильным решением, будет оставить военный отряд в пределах города, чтобы оградиться от других цивилизаций, которые в любой момент могут пожаловать в качестве непрошеных гостей. Как только вы изучите масонство, вам станут доступны для постройки городские стены, которые существенно повысят оборону города, а также защиту юнтов, находящихся внутри.

5. Получаем первое знание

Как только вы построите свой первый город, вам сразу жеается возможность получать знания. Знания делятся на пять видов: военные, экономические, социальные, научные и прикладные. Когда вы на-



чинаете игру, вы обладаете минимальным количеством знаний, обычно это лишь алфавит и знания обработки земли. Большая часть вашего знания будет получена только после того, как вы его исследуете. Время, требуемое на исследования знаний, зависит от того, насколько «образованы» ваши города, то есть от количества умных граждан, проживающих в них. Знания также можно получить, найдя на карте деревню варваров, которые могут поделиться своими знаниями. Еще один способ обретения знания — это получение его от противника путем обмена или похищения. Все знания приносят большую пользу вашей цивилизации, только после изучения определенных знаний вы сможете строить новые юниты и строения. Естественно, что без изучений знаний ваша цивилизация не сможет развиваться.



6. Назначаем налоги и распределяем доходы

Количество налогов, собираемых вами, полностью зависит от режима правления государством. Каждый игрок выбирает режим, в котором ему проще управлять государством. При различных режимах правления вы сможете распределять

торговую прибыль на налоги, комфортность горожан и науку. На всех стадиях игры желательно, чтобы налоги и наука находились примерно на одном уровне. При таком раскладе вы будете получать меньше прибыли, но сможете эффективно развивать свои знания. Комфортность горожан не стоит особенно повышать, лучше всего выделять **10-20%** прибыли. Чтобы поменять налоги, нужно войти в меню **Kingdom** и выбрать в нем меню **Tax rate**. При исчерпании золотого запаса вас каждый ход будет автоматически выбрасывать в Tax rate, для того чтобы вы повысили налоги. Этого следует избегать, так как при резком повышении налогов люди будут устраивать митинги, в эти моменты государство находится в полностью парализованном состоянии.

7. Исследуем мир

Установив необходимое налогообложение, создав надежную защиту для города и выбрав направления науки, вы можете



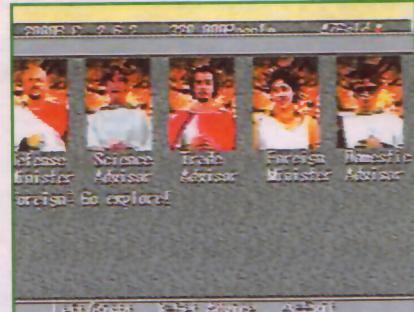
начинать исследовать огромный мир, находящийся вокруг вас. Исследовать мир необходимо для того, чтобы узнать обо всех опасностях, подстерегающих вашу маленькую цивилизацию. Также исследование территории необходимо для обнаружения новых ресурсов, ну и, конечно, других цивилизаций. В процессе рысканий по миру вам будут попадаться нейтральные деревеньки варваров (о них уже упоминалось выше). В этих деревеньках вы сможете обнаружить: новые знания, золото, юнитов, а также целый город, который перейдет в ваше полное распоряжение.

8. Установление дипломатических отношений с соседними цивилизациями

Поскольку вы исследуете новые территории, то через некоторое время ваши юниты обязательно пересекут «границы» с соседним государством. В этом случае к



вам будет прислан эмиссар. В диалоговом окне эмиссара можно будет выбирать, в каких отношениях вы будете с конкретной цивилизацией. Можно объединиться с ней в стратегический союз,



можно просто жить в мире, а можно подписать с ней декларацию о войне. Лучше всего с ближайшими соседями жить в мире (до поры, до времени), и не вступать в какие-либо конфликты. При заключении мира вы сможете обмениваться с соседями информацией, деньгами и продовольствием.

9. Улучшаем продукцию

Ваши колонизаторы и инженеры способны улучшать качество ландшафта, строя дороги и проводя ирригации. Это очень заметно повышает качество и стоимость производимой вами продукции. Всегда



очень важно, чтобы рельеф, входящий в радиус города, был хорошо обработан, так как именно от рельефа будет зависеть стоимость юнитов, зданий и чудес света, производимых в этом городе.

10. Строим больше юнитов и городов

В самом начале игры лучше всего не строить большое количество городов и



юнитов, так как много слабых городов может существенно застопорить развитие вашей цивилизации. Но когда вы более-менее встанете на ноги, вам обязательно придется строить новые города не только из-за постоянно растущего населения, а в основном для получения большего количества доходов. Так как города являются хорошими источниками

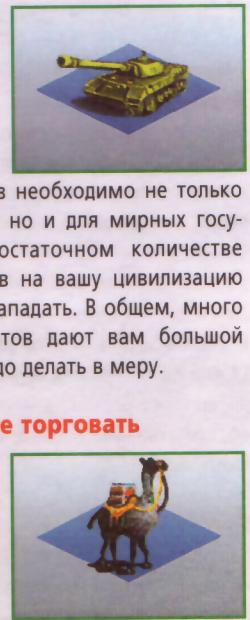


прибыли, то на более поздних стадиях игры их должно быть довольно много. Множество

военных юнитов необходимо не только для агрессоров, но и для мирных государств. При достаточном количестве военных юнитов на вашу цивилизацию будут меньше нападать. В общем, много городов и юнитов дают вам большой плюс, но все надо делать в меру.

11. Начинайте торговля

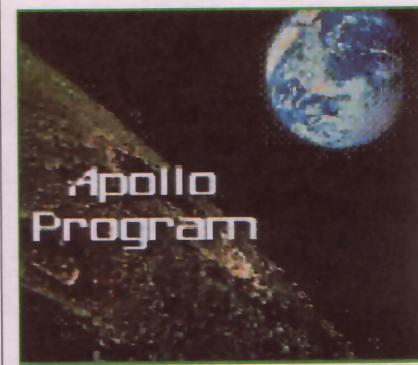
Торговое усовершенствование цивилизации позволит вам создавать караваны,



с помощью которых вы сможете торговать с другими цивилизациями. Пренебрежение торговлей ведет к застою, который приводит к недостатку товаров и услуг. Доход от торговли позволит вам увеличить производство продукции и поможет быстрее продвигать научно-исследовательскую работу.

12. Планируем дальнейшее развитие

Разобравшись с большинством основных проблем и наладив отношения с соседями, вам предстоит подумать, как в дальнейшем развивать свою цивилизацию. Лучше всего жить в мире с другими цивилизациями, разрабатывая новые юниты и строения (при таком развитии у вас будет наибольший рейтинг). Изучив все науки, начинайте строить космический корабль для покорения Альфы Центавра и ждите продолжения этой величайшей игры...



Akuji The Heartless**Невидимость.**

Ввведите игру в режим паузы и зажмите L2 или R2 теперь нажмите: вправо, вправо, влево, треугольник, X, вверх, O, влево.

Бесконечные Spirit Spells после изучения.

Ввведите игру в режим паузы и зажмите L2 или R2 теперь нажмите: влево, треугольник, влево, влево, O, влево, треугольник, вправо, O, вверх, вверх, вниз.

Debug Menu.

Ввведите игру в режим паузы и зажмите L2 или R2 теперь нажмите: влево, вверх, вверх, треугольник, вправо, квадрат, влево, треугольник, вверх, вниз, вправо, вправо.

Need For Speed: Road Challenge**Titan Hotrod.**

Ведите Hotrod в качестве своего имени, чтобы сделать доступной машину Titan Hotrod в режимах: Test Drive, Single Race, Hot Pursuit и versus modes. Если код введен правильно, то вы услышите «Cheat Activated». Замечание: пока действует код вы не сможете сохранить игру.

Phantom.

Ведите Flash в качестве своего имени, чтобы сделать доступной машину Phantom в режимах: Test Drive, Single Race, Hot Pursuit и versus modes. Если код введен правильно, то вы услышите «Cheat Activated». Замечание: пока действует код вы не сможете сохранить игру.

Helicopter.

Ведите Whirly в качестве своего имени, чтобы сделать доступным полицейский вертолет в режимах: Test Drive and versus modes. Если код введен правильно, то вы услышите «Cheat Activated». Замечание: пока действует код вы не сможете сохранить игру.

American police.

Ведите Bigoven в качестве своего имени,

чтобы во всех странах в режиме Hot Pursuit. Если код введен правильно, то вы услышите «Cheat Activated». Замечание: пока действует код вы не сможете сохранить игру.

Поворотные огни и фары.

Зажмите L1 и нажмите Влево или Вправо, чтобы активировать поворотники. Зажмите L1 и нажмите Вниз, чтобы включить габаритные огни и нажмите Вверх, чтобы включить фары.

Дополнительные трассы.

Единственный метод открыть все трассы в игре это получить их в качестве приза за победу в режимах Tournament и Special Events. 1-ое, 2-ое или 3-е, занятые места в этих режимах сделают доступными новые трассы в других: Test Drive, Hot Pursuit, single player и two player match-up.

Как просто раздобыть много денег.

Вы должны иметь хотя бы одну машину и достаточно денег, чтобы купить новую (\$20,000). Если у вас все это есть, то делайте копию NFS Road Challenge save game на другую карточку памяти. Вставте обе карточки в PlayStation, выберите режим High Stakes (в подменю режима двух игроков). Второй игрок бездействует и соответственно проигрывает. Теперь вы имеете две одинаковые машины. Вновь сделайте копию своего файла на вторую карту памяти поверх старого файла и повторите процесс с режимом двух игроков. Когда машин накопится достаточно - вы их без сожаления продаете - «Easy Money».

Следующие коды очень сложны для ввода, так что если не получится с первого раза не огорчайтесь.

Drunk mode.

После выбора автомобиля, нажмите Start чтобы игра начала загружаться, теперь, пока не появился загрузочный экран, зажмите Вверх + L2 + R1.

Продолжайте держать кнопки зажатыми пока не исчезнет экран загрузки. Теперь изображение станет «размытым» и вместе одной на старте будет 10 машинок.

Вид на крыло автомобиля.

После выбора автомобиля, нажмите Start чтобы игра начала загружаться, теперь, пока не появился загрузочный экран, заж-

мите Вверх + Треугольник + X. Продолжайте держать кнопки зажатыми пока не исчезнет экран загрузки.

Turbo mode.

Как только у вас появится вид «на крыло», то появится и TURBO. И все что от вас требуется - это жать BEPX, чтобы ее активировать. Вы имеете бесконечный запас ускорений (а это в два раза быстрее, чем ваша максимальная скорость), так что не забывайте пользоваться тормозом, особенно на поворотах.

Медленные CPU противники.

Выбирайте режимы Tournament или Special Events. После выбора автомобиля, нажмите Start чтобы игра начала загружаться, теперь, пока не появился загрузочный экран, зажмите Влево + Квадрат + O. Продолжайте держать кнопки зажатыми пока не исчезнет экран загрузки.

Призовые машинки.

Пройдите режим Hot Pursuit за каждую из полицейских машин, чтобы получить новые: BMW M5, Corvette, Porsche, Caprice and Lamborghini.

Hot Pursuit.

В режиме Hot Pursuit, когда вы на полицейской машине преследуете «гонщика», рекомендуется выключать сирену (зажимаете L1 и нажимаете вверх). Ведь эти самые «гонщики» имеют особенность снижать скорость, если сзади не слышен рев полицейских машин, становясь более доступными для задержания.

Ninja**Выбор уровней.**

На экране проверки карты памяти 1 введите:
L2 три раза и R2 три раза.

Baby mode.

Когда же вы увидите мигающую надпись start введите:

L2 три раза, select три раза и R2 три раза.

Супер код (жизни, магия, бомбы и т.д.).

Во время игры нажмите паузу и введите:

L1, R2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, O,

треугольник, квадрат, квадрат.

АНКЕТА

Уважаемый читатель! В этом номере мы публикуем анкету. Заполнив и отослав ее, вы сможете сделать наш журнал интереснее и лучше.

Надеемся, что Вы проявите активность и высажете свое мнение по поводу журнала. Тем более, что среди участников анкетирования будут разыграны призы: игры, джойстики. А главное — **супер-приз!**

Супер-приз!

Поездка на выставку компьютерных игр в Токио!

Анкеты прсылайте по адресу:

101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652, «Official PlayStation»

Ваш возраст

- ... До 10 лет
- ... 10-13
- ... 14-15
- ... 16-17
- ... 18-20
- ... 21-23
- ... 23-25
- ... 25-30
- ... 30-40
- ... Старше 40

Пол

- ... Муж.
- ... Жен.

Ваше образование

- ... Получаю среднее
- ... Среднее
- ... Получаю высшее
- ... Высшее

Какие игровые платформы кроме Sony PlayStation вы имеете?

- ... PC
- ... Nintendo 64
- ... Другое _____

Если Вы имеете PC, какой у него процессор?

- ... Pentium III
- ... Pentium II
- ... Pentium MMX
- ... Pentium
- ... 486
- ... Другое _____

Как давно Вы играете в компьютерные и видеогames?

- ... До 1 года
- ... От 1 до 2 лет
- ... От 2 до 3 лет
- ... От 3 до 5 лет
- ... Больше 5 лет

Ваши любимые жанры?

- ... Стратегии в реальном времени
- ... Пошаговые стратегии
- ... Авиационные симуляторы
- ... Космические симуляторы
- ... Квесты
- ... 3D-экшены
- ... Спортивные игры
- ... Ролевые игры
- ... Драки (Файтинги)
- ... Бродилки/аркады

Ваша любимая игра?

- ... 1. _____
- ... 2. _____
- ... 3. _____

Сколько игр в месяц вы обычно покупаете?

- ... менее 1
- ... 1-2
- ... 2-5
- ... больше 5

Сколько примерно игр Вы купили в новом 1999 году?

- ... 1-2
- ... 3-4
- ... 5-6
- ... 7-10
- ... Более 10

Располагаете ли Вы доступом в Internet?

- ... Да
- ... Нет

Какие другие игровые издания Вы покупаете?

- ... Великий Дракон
- ... Видеогры
- ... Игромания
- ... Навигатор Игрового мира
- ... Страна Игр
- ... Хакер
- ... Game.exe
- ... MegaGame

АНКЕТА

Какие другие игровые издания Вы читаете, но не покупаете?

- ... Великий Дракон
- ... Видеоигры
- ... Игromания
- ... Навигатор Игрового мира
- ... Страна Игр
- ... Хакер
- ... Game.exe
- ... MegaGame

Сколько денег Вы тратите на покупку игровых журналов в месяц?

- ... 20-40 руб
- ... 40-60 руб
- ... 60-80 руб
- ... 80-100 руб
- ... 100-120 руб
- ... 120-150 руб
- ... 150-200 руб
- ... более 200 руб

Как часто Вы покупаете «Official PlayStation»?

- ... Каждый номер
- ... Примерно через один номер
- ... Реже

Как часто Вы покупаете журнал «Official PlayStation» с диском?

- ... Всегда покупаю журнал только с диском
- ... Примерно через один номер
- ... Реже, чем через один номер
- ... Вообще не покупаю журнал с диском

Сколько человек читает ваш экземпляр журнала?

- ... 1
- ... 2
- ... 3
- ... Больше 3

Как Вы оцениваете качество статей?

- ... Отличное
- ... Хорошее
- ... Плохое
- ... Очень плохое

Отметьте, какие из рубрик Вам наиболее интересны?

- ... Хит
- ... Rulez
- ... В разработке
- ... Обзор
- ... Тактика
- ... Секреты
- ... Письма

Отметьте, какие из рубрик Вам наименее интересны?

- ... Хит
- ... Rulez
- ... В разработке
- ... Обзор
- ... Тактика
- ... Секреты
- ... Письма

Какие разделы журнала Вы вообще не читаете?

Какой раздел журнала вы хотели бы увеличить?

Какой раздел журнала вы хотели бы добавить?

Нравится ли Вам оформление «Official PlayStation»?

- ... Да
- ... Нет
- ... Не очень
- ... Раньше было лучше

Нравится ли Вам наш диск?

- ... Нравится
- ... Не очень нравится
- ... Совсем не нравится

Становится ли журнал в последние 2-3 месяца лучше?

- ... Да
- ... Нет, остается таким каким и был
- ... Стал хуже

Если Вы считаете, что журнал становится хуже, то почему?

Напишите город в котором Вы живете

Сколько человек живет в Вашем городе?

- ... Менее 100 000
- ... 100-300 000
- ... 300-500 000
- ... 500- 1 000 000
- ... Около 1 000 000
- ... Более 1 000 000

Фамилия _____

Имя _____

Адрес (с индексом): _____



НЕ СТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ PLAYSTATION

Адреса магазинов, где можно приобрести оригинальные лицензионные игры и игровые приставки: ИГРОМАНИЯ (Рязанский пр-т, 46, корп.3), ВИСТ (тел. 159-4001), ДИАЛ ЭЛЕКТРОНИКОС (сеть магазинов), МИР (сеть магазинов), Электрический мир (сеть магазинов), СОЮЗ (сеть магазинов), ЭЛЕКТРОНИКА (Ленинский пр-т, 87 и 99, ст.м. "Юго-Западная"), "Ленинский проспект", ИГРОТЕХ (пр-т Вернадского, 109, ст.м. "Юго-Западная"). Оптовые продажи: БУКА, тел. 111-5156; ТЕПЛОСТАР, тел. 297-6412

namco



tekken 3

TM

THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 3

© 1994 1995 1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED